Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal
Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des sports

LIGUE RHÔNE-ALPES
AIN 01 – ARDECHE 07- DROME 26 - ISERE 38 – LOIRE 42 - RHÔNE 69 – SAVOIE 73 – HAUTE-SAVOIE 74

Siège social : Domaine de la Brunerie - 180 Boulevard de Charavines - 38500 VOIRON
Mail : ligue.rhonealpes@petanque.fr

Manuel d'utilisation du logiciel de GESTION CONCOURS

Version 2013. 8 . 1

René EVRARD

Mise à Jour le 06/08/2013

RhôneAlpes Région
OBUT
Crédit Mutuel
LA banque à qui parler

SOMMAIRE

Ce manuel comporte des liens entre le sommaire et les articles concernés, en cliquant sur le thème choisi, le renvoi est automatique vers le commentaire, des retours en fin de thème permettent de revenir au sommaire. Pour certains articles comportant des « vues écran » avec des bulles à chiffres ou lettres, on peut cliquer aussi sur ces bulles, puis revenir sur la vue précédente.

Page

1 – Téléchargement 3

1.1 Téléchargement programme 3
1.2 Téléchargement bases licenciés 4

2 – Ouverture du programme - Page de « CONTROLES » 6

2.1 Ouverture 6
2.2 Mise à jour 7
2.3 Ouverture du programme 9

3 – Le menu de « Gestion Concours » 11

A - Menu « Nouveau Concours » 12

B - Menu « Préparer un concours » 14

B.1 Signification de chaque zone 14
B.2 Inscription lecteur 18
B.3 Inscription à la volée 19
B.4 Fermeture des inscriptions 21
B.5 Fichiers protection 23
B.6 Tirage 24
B.7 Sauvegarde ou fermeture 26
B.8 Mises 27
B.9 Modification d'équipes 28

C - Menu « Imprimer » 29

D - Menu « Dépôt Licences » 32

E - Menu « Gestion Graphique » 37

E.1 Gestion du graphique par poule puis élimination directe 37

E.1.A Organisation du concours 38
E.1.B Définition des menus (options) 44
E.1.C Affichage des équipes 47
E.1.D Modifications et Recherche 47
E.1.E Gestion des terrains 48
E.1.F Retardataires 50
E.1.G Statistique poules 53
E.1.H Scores 53
E.1.I Impressions 54

E.1.I.1 Impression résultat arbitre 54
E.1.I.2 Impression résultat presse 56

E.2 Gestion du graphique par poule puis pré-qualification 57

F - Menu « Championnat – Coupe » 61

G - Menu « Gestion Fichiers » 62

G.1 Menu « Sauver » 62
G.2 Menu « Importer » 63
G.3 Menu « Archiver » 63
G.4 Menu « Effacer » 64
G.5 Menu « Envoyer » 65

H - Menu « Lecteur Licences » 66

H.1 Lecteur licences avec connexion internet 66
H.2 Lecteur licences sans connexion internet 67
H.3 Modification de la date du « Certificat Médical » 69

I - Menu « Carte Initialisation » 71

1 - Téléchargement

Pour bien démarrer, il faut installer le logiciel en allant sur internet à l'adresse suivante :
http://www.petanque.fr/~gestconcours//

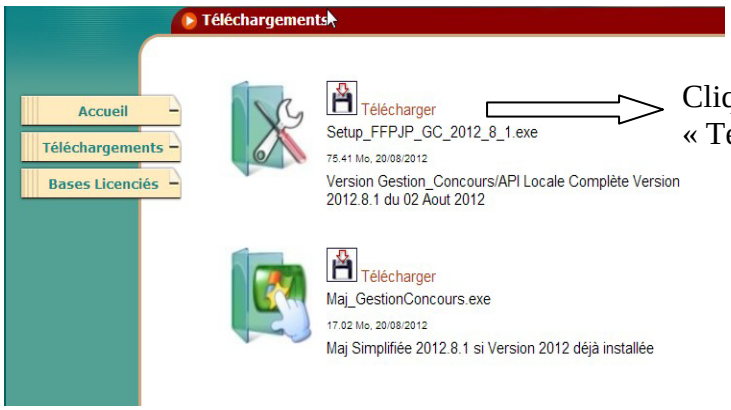
L'écran ci-dessous s'affiche :

Accueil
Accueil
Téléchargements
Bases Licenciés
1
2
Site Gestion Concours
Version Actuelle : 2012.8.1 du 02 Aout 2012
Version 2012.8.1 du 02 Aout 2012
Mise à Jour Fédérale (Base de Données Licenciés et Application Locale)
Version 2012.7.1 du 02 Juillet 2012
Préparation : Menu Récupérer Photo des Inscrits
Poule/AB : Correctif Gomme dans les Poules
FFPJP : Diffusion des Résultats Championnats De France
Version 2012.6.1 du 14 Juin 2012
Téléchargement Base Licenciés et Photos
Version 2012.5.3 du 25 Avril 2012
Concours 3/4/5/6 Parties : Gestion des Terrains
Impression : Fiche de Jeu Poule de 3
Version 2012.5.2 du 16 Avril 2012
Préparation/Module Inscription Lecteur:Licences Etrangéres
Concours ABC : Correctif Gestion des Terrains
Concours ABC : Rajout Impression 1TB
Version 2012.5.1 du 29 Mars 2012
Préparation : Correctif Mêlée/Féminine
Concours ABC : Correctif Gomme 2TB
Poule/ED : Correctif Match en Attente 32ème
Concours 3/4/5/6 Parties : Retardataire et Gestion des Terrains
Envoyer Concours : Rajout Fournisseur Alice et Cegetel

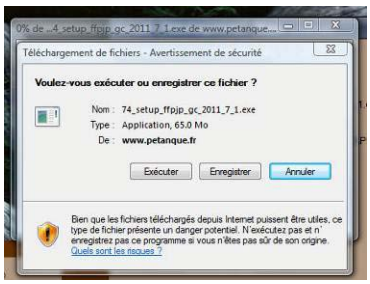
1.1 - Téléchargements

Très important : avant d'installer une version 2013, il faut obligatoirement désinstaller de l'ordinateur toute version antérieure de gestion-concours, ainsi que l'application locale et le driver.(par suppression de programmes dans le panneau de configuration et par suppression des répertoires dans l'explorateur Windows).
Sous WINDOWS 8 : si l'erreur 5 s'affiche lorsque vous voulez utiliser le lecteur, suivez la procédure suivante :

- *cliquez sur l'icone de gestion Concours avec le bouton droit.*
- *cliquez sur << Propriétés >> (Tout en Bas).*
- *Cliquez sur l'onglet <<Compatibilité>>.*
- *Cochez la case en Bas "Exécuter ce programme en Mode administrateur".*



Cliquer sur « Télécharger »


Téléchargement de fichiers - Avertissement de sécurité
Voulez-vous exécuter ou enregistrer ce fichier ?
Nom : 74_setup_ffpjp_gc_2011_7_1.exe
Type : Application, 65.0 Mo
De : www.petanque.fr
Exécuter
Enregistrer
Annuler
Bien que les fichiers téléchargés depuis Internet puissent être utiles, ce type de fichier présente un danger potentiel. N'exécutez pas et n'enregistrez pas ce programme si vous n'êtes pas sûr de son origine.
Quels sont les risques ?

Cliquer sur « Exécuter » ou « Ouvrir » pour installer la version complète du logiciel 2011_7_1 Gestion Concours

Remarque : le premier téléchargement est toujours la version complète la plus récente et le deuxième la mise à jour la plus récente. Supprimer les autres téléchargements ayant trait à d'anciennes versions.

Retour au Sommaire

1.2 - Bases Licenciés

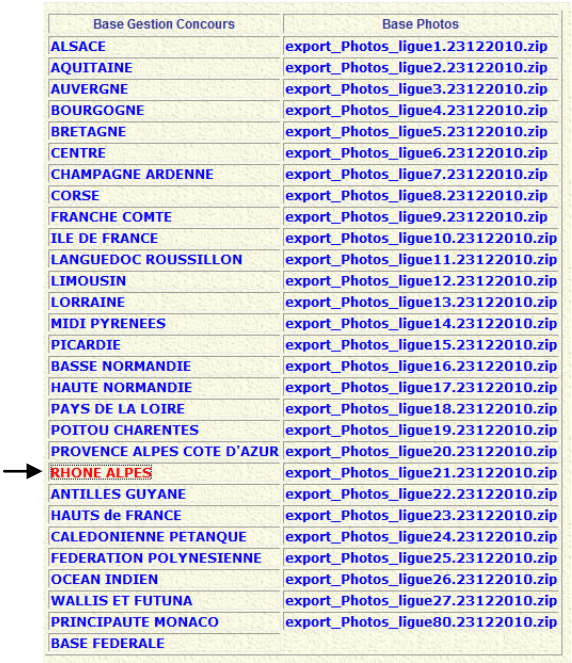
A l'ouverture, apparition de l'écran ci-dessous :

Base Gestion Concours	Base Photos
ALSACE	export_Photos_ligue1.23122010.zip
AQUITAINE	export_Photos_ligue2.23122010.zip
AUVERGNE	export_Photos_ligue3.23122010.zip
BOURGOGNE	export_Photos_ligue4.23122010.zip
BRETAGNE	export_Photos_ligue5.23122010.zip
CENTRE	export_Photos_ligue6.23122010.zip
CHAMPAGNE ARDENNE	export_Photos_ligue7.23122010.zip
CORSE	export_Photos_ligue8.23122010.zip
FRANCHE COMTE	export_Photos_ligue9.23122010.zip
ILE DE FRANCE	export_Photos_ligue10.23122010.zip
LANGUEDOC ROUSSILLON	export_Photos_ligue11.23122010.zip
LIMOUSIN	export_Photos_ligue12.23122010.zip
LORRAINE	export_Photos_ligue13.23122010.zip
MIDI PYRENEES	export_Photos_ligue14.23122010.zip
PICARDIE	export_Photos_ligue15.23122010.zip
BASSE NORMANDIE	export_Photos_ligue16.23122010.zip
HAUTE NORMANDIE	export_Photos_ligue17.23122010.zip
PAYS DE LA LOIRE	export_Photos_ligue18.23122010.zip
POITOU CHARENTES	export_Photos_ligue19.23122010.zip
PROVENCE ALPES COTE D'AZUR	export_Photos_ligue20.23122010.zip
RHONE ALPES	export_Photos_ligue21.23122010.zip
ANTILLES GUYANE	export_Photos_ligue22.23122010.zip
HAUTS de FRANCE	export_Photos_ligue23.23122010.zip
CALEDONIENNE PETANQUE	export_Photos_ligue24.23122010.zip
FEDERATION POLYNESIENNE	export_Photos_ligue25.23122010.zip
OCEAN INDIEN	export_Photos_ligue26.23122010.zip
WALLIS ET FUTUNA	export_Photos_ligue27.23122010.zip
PRINCIPAUTE MONACO	export_Photos_ligue80.23122010.zip
BASE FEDERALE	

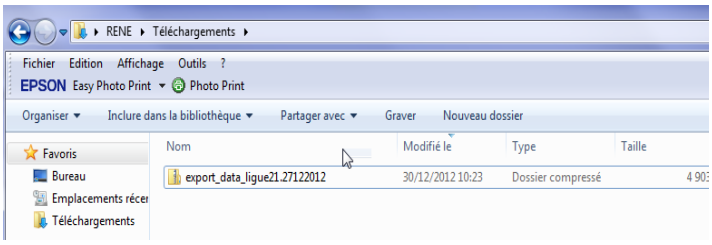
IMPORTANT :
Cette base est mise à jour chaque semaine par la FFPJP (le jeudi). Vous devez donc vérifier que vous disposez de la version la plus récente avant toute utilisation de "gestion-concours"

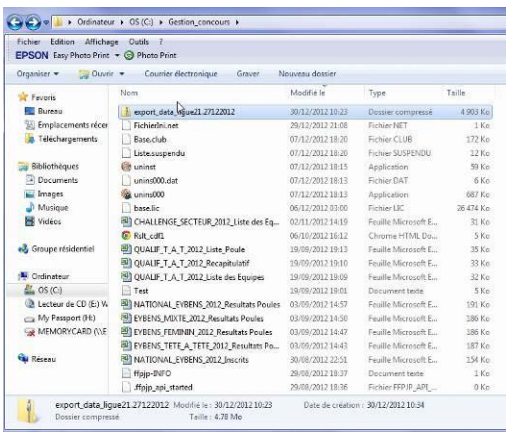
a) Télécharger la base Gestion Concours et l'enregistrer obligatoirement dans le répertoire « Gestion Concours »

Etape 1 :
Cliquer sur la Base à télécharger



Etape 2 :
Copier le fichier Export_data_ligue21.27122012.zip » (qui se trouve dans le répertoire « Téléchargement ») dans le répertoire « Gestion Concours » sous « C ».



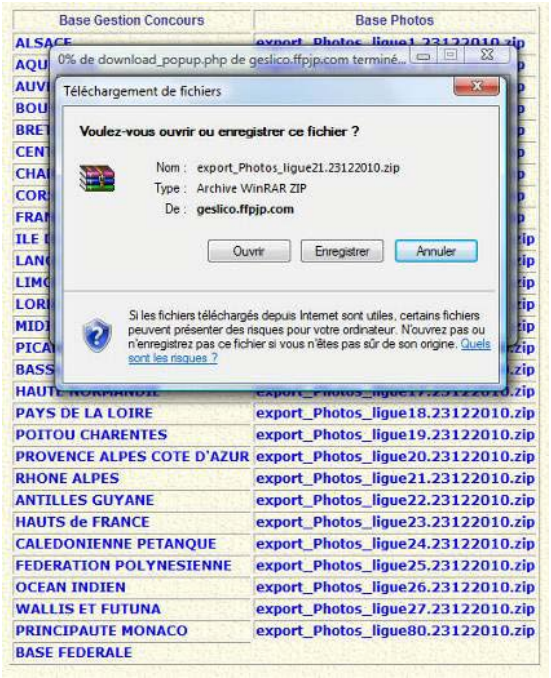


b) Télécharger la base Photos et l'enregistrer obligatoirement dans le répertoire « Gestion Concours »

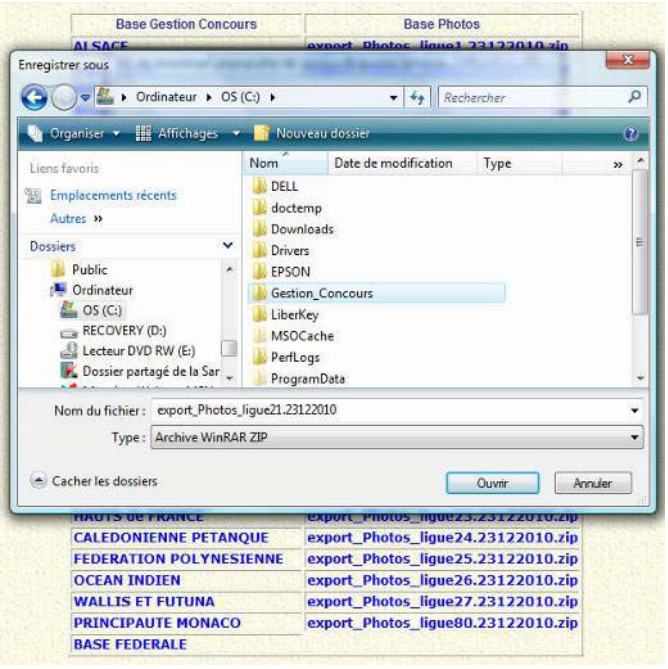
Etape 1 :
Cliquer sur le fichier à télécharger

Base Gestion Concours	Base Photos
ALSACE	export_Photos_ligue1.23122010.zip
AQUITAINE	export_Photos_ligue2.23122010.zip
AUVERGNE	export_Photos_ligue3.23122010.zip
BOURGOGNE	export_Photos_ligue4.23122010.zip
BRETAGNE	export_Photos_ligue5.23122010.zip
CENTRE	export_Photos_ligue6.23122010.zip
CHAMPAGNE ARDENNE	export_Photos_ligue7.23122010.zip
CORSE	export_Photos_ligue8.23122010.zip
FRANCHE COMTE	export_Photos_ligue9.23122010.zip
ILE DE FRANCE	export_Photos_ligue10.23122010.zip
LANGUEDOC ROUSSILLON	export_Photos_ligue11.23122010.zip
LIMOUSIN	export_Photos_ligue12.23122010.zip
LORRAINE	export_Photos_ligue13.23122010.zip
MIDI PYRENEES	export_Photos_ligue14.23122010.zip
PICARDIE	export_Photos_ligue15.23122010.zip
BASSE NORMANDIE	export_Photos_ligue16.23122010.zip
HAUTE NORMANDIE	export_Photos_ligue17.23122010.zip
PAYS DE LA LOIRE	export_Photos_ligue18.23122010.zip
POITOU CHARENTES	export_Photos_ligue19.23122010.zip
PROVENCE ALPES COTE D'AZUR	export_Photos_ligue20.23122010.zip
RHONE ALPES	export_Photos_ligue21.23122010.zip
ANTILLES GUYANE	export_Photos_ligue22.23122010.zip
HAUTS de FRANCE	export_Photos_ligue23.23122010.zip
CALEDONIENNE PETANQUE	export_Photos_ligue24.23122010.zip
FEDERATION POLYNESIENNE	export_Photos_ligue25.23122010.zip
OCEAN INDIEN	export_Photos_ligue26.23122010.zip
WALLIS ET FUTUNA	export_Photos_ligue27.23122010.zip
PRINCIPAUTE MONACO	export_Photos_ligue80.23122010.zip
BASE FEDERALE	

Etape 2 :
Cliquer sur « enregistrer »


Téléchargement de fichiers
Voulez-vous ouvrir ou enregistrer ce fichier ?
Nom : export_Photos_ligue21.23122010.zip
Type : Archive WinRAR ZIP
De : geslico.ffpjp.com
Ouvrir
Enregistrer
Annuler
Si les fichiers téléchargés depuis Internet sont utiles, certains fichiers peuvent présenter des risques pour votre ordinateur. N'ouvrez pas ou n'enregistrez pas ce fichier si vous n'êtes pas sûr de son origine. Quels sont les risques ?

Etape 3 :
Sélectionner le répertoire « Gestion Concours » (par exemple) et cliquer sur « Enregistrer » pour enregistrer le fichier sélectionné.



<u>Ne pas oublier de mettre le raccourci du répertoire « Gestion Concours » sur le bureau du PC.</u>
(Tous les fichiers créés par le logiciel Gestion Concours sont automatiquement sauvegardés dans ce répertoire « Gestion Concours »).

Retour au Sommaire

2 - Ouverture du Programme – Page « CONTROLE »

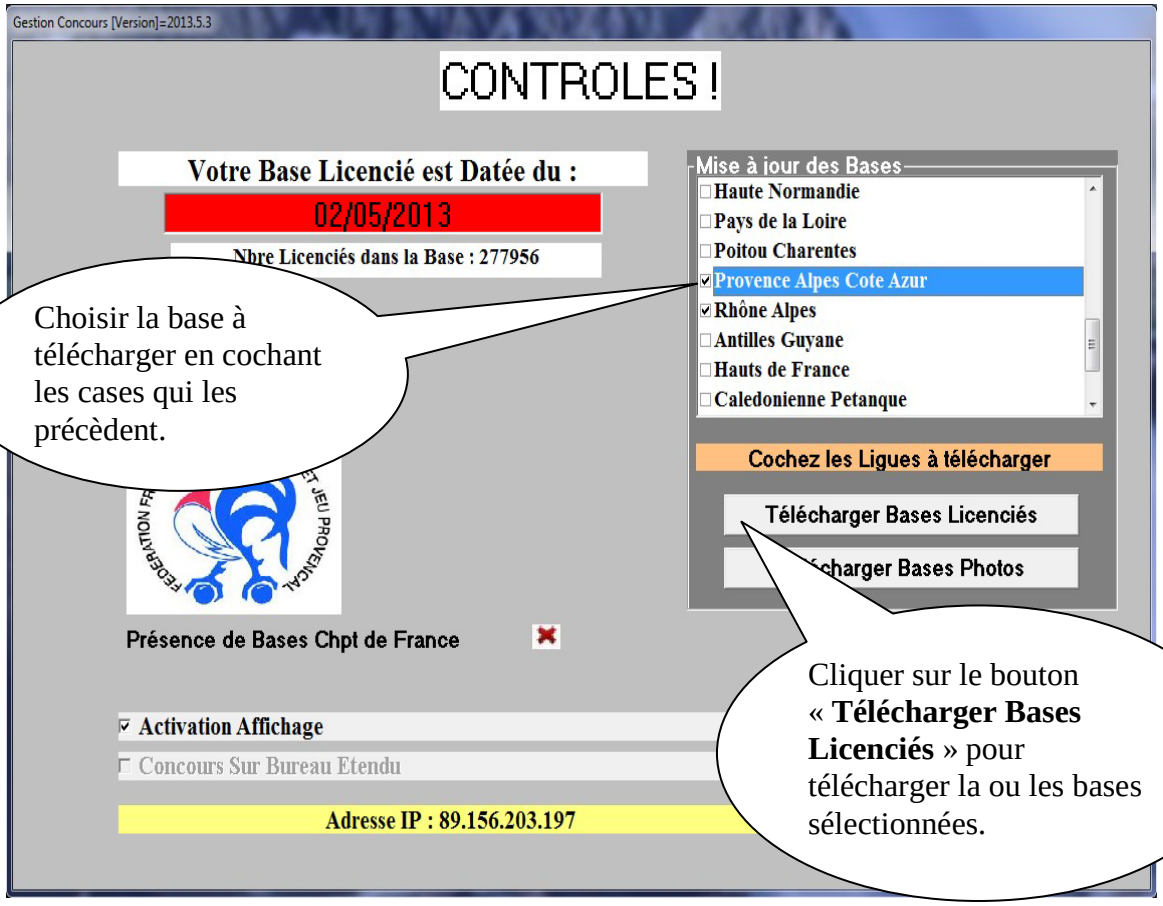
Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône

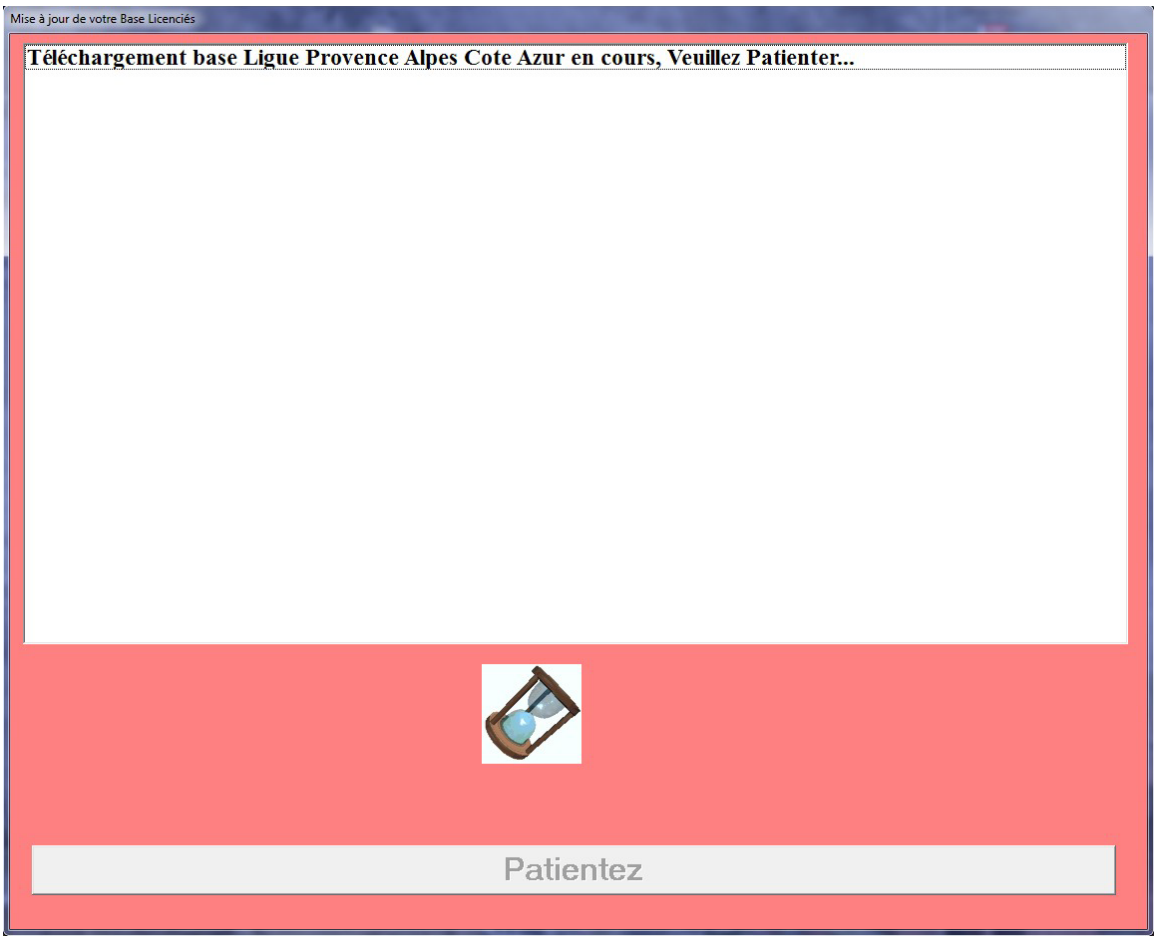
2.1 – Ouverture

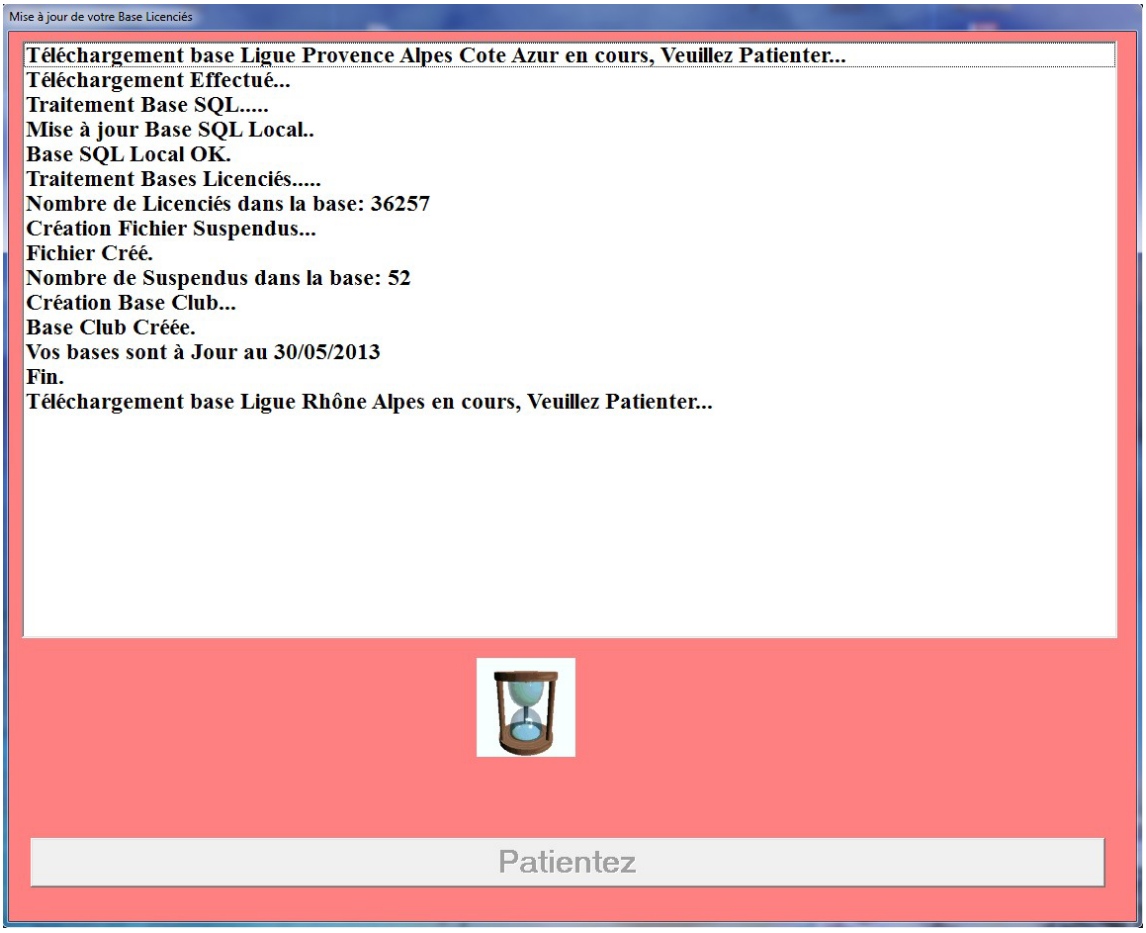
Apparition de l'écran ci-dessous :

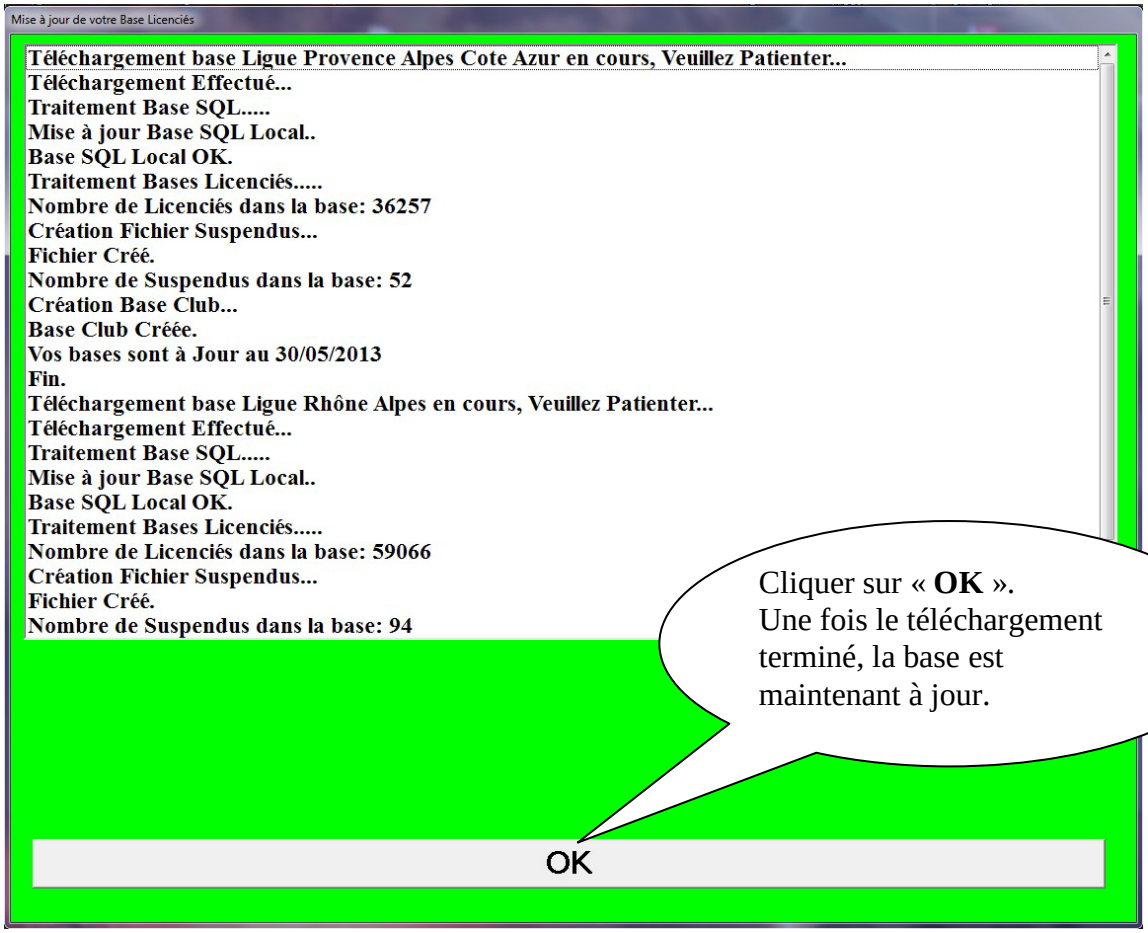
Retour au Sommaire

2.2 - Mise à jour Base Licenciés


Gestion Concours [Version]=2013.5.3
CONTROLES !
Votre Base Licencié est Datée du :
02/05/2013
Nbre Licenciés dans la Base : 277956
Mise à jour des Bases
Haute Normandie
Pays de la Loire
Poitou Charentes
Provence Alpes Cote Azur
Rhône Alpes
Antilles Guyane
Hauts de France
Caledonienne Petanque
Cochez les Ligues à télécharger
Télécharger Bases Licenciés
Présence de Bases Chpt de France
Activation Affichage
Concours Sur Bureau Etendu
Adresse IP : 89.156.203.197
Choisir la base à télécharger en cochant les cases qui les précèdent.
Cliquer sur le bouton « Télécharger Bases Licenciés » pour télécharger la ou les bases sélectionnées.

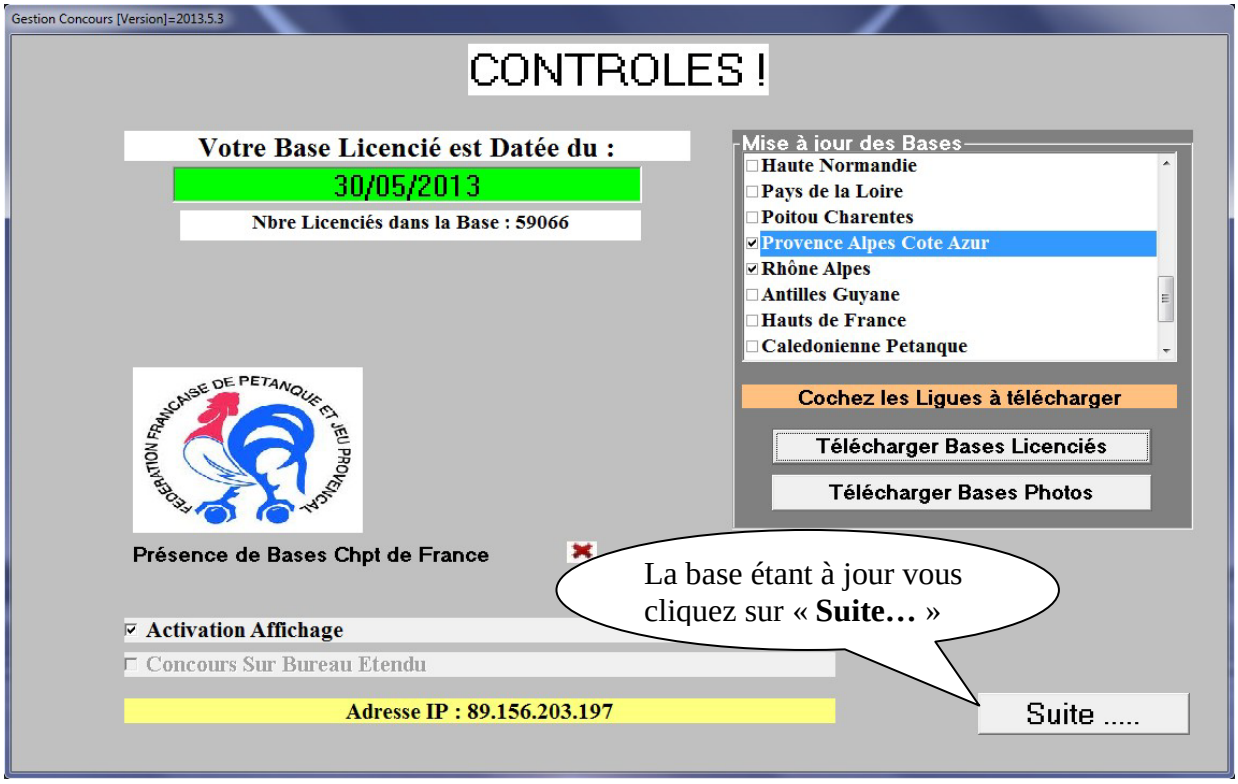

Mise à jour de votre Base Licenciés
Téléchargement base Ligue Provence Alpes Cote Azur en cours, Veuillez Patienter...
Patientez

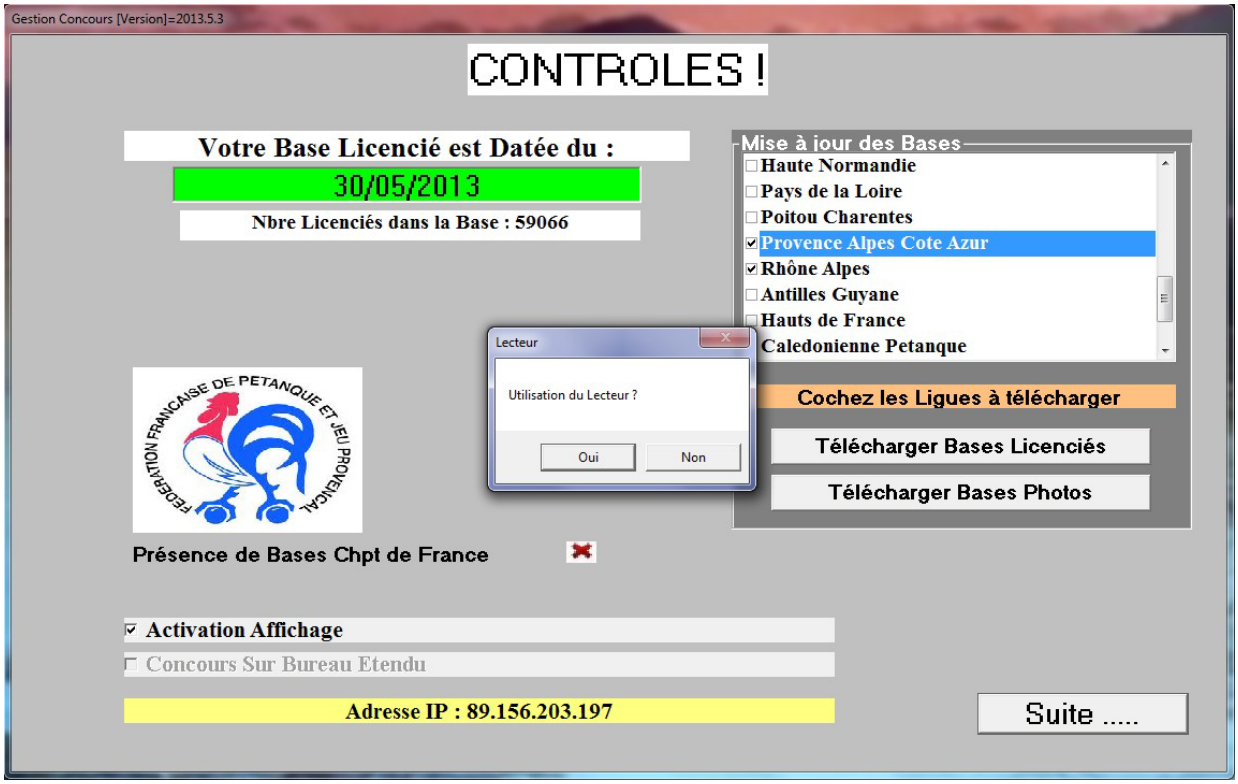

Mise à jour de votre Base Licenciés
Téléchargement base Ligue Provence Alpes Cote Azur en cours, Veuillez Patienter...
Téléchargement Effectué...
Traitement Base SQL.....
Mise à jour Base SQL Local..
Base SQL Local OK.
Traitement Bases Licenciés.....
Nombre de Licenciés dans la base: 36257
Création Fichier Suspendus...
Fichier Créé.
Nombre de Suspendus dans la base: 52
Création Base Club...
Base Club Créée.
Vos bases sont à Jour au 30/05/2013
Fin.
Téléchargement base Ligue Rhône Alpes en cours, Veuillez Patienter...
Patientez


Mise à jour de votre Base Licenciés
Téléchargement base Ligue Provence Alpes Cote Azur en cours, Veuillez Patienter...
Téléchargement Effectué...
Traitement Base SQL.....
Mise à jour Base SQL Local..
Base SQL Local OK.
Traitement Bases Licenciés.....
Nombre de Licenciés dans la base: 36257
Création Fichier Suspendus...
Fichier Créé.
Nombre de Suspendus dans la base: 52
Création Base Club...
Base Club Créée.
Vos bases sont à Jour au 30/05/2013
Fin.
Téléchargement base Ligue Rhône Alpes en cours, Veuillez Patienter...
Téléchargement Effectué...
Traitement Base SQL.....
Mise à jour Base SQL Local..
Base SQL Local OK.
Traitement Bases Licenciés.....
Nombre de Licenciés dans la base: 59066
Création Fichier Suspendus...
Fichier Créé.
Nombre de Suspendus dans la base: 94
Cliquer sur « OK ».
Une fois le téléchargement terminé, la base est maintenant à jour.
OK

Retour au Sommaire

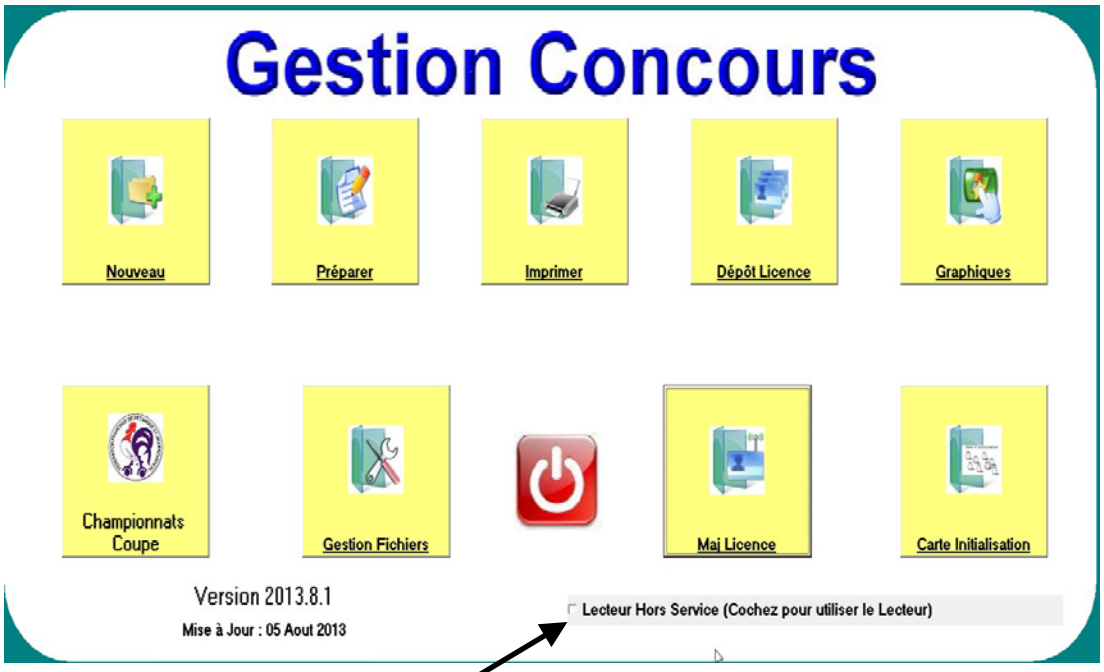
2.3 – Ouverture du programme



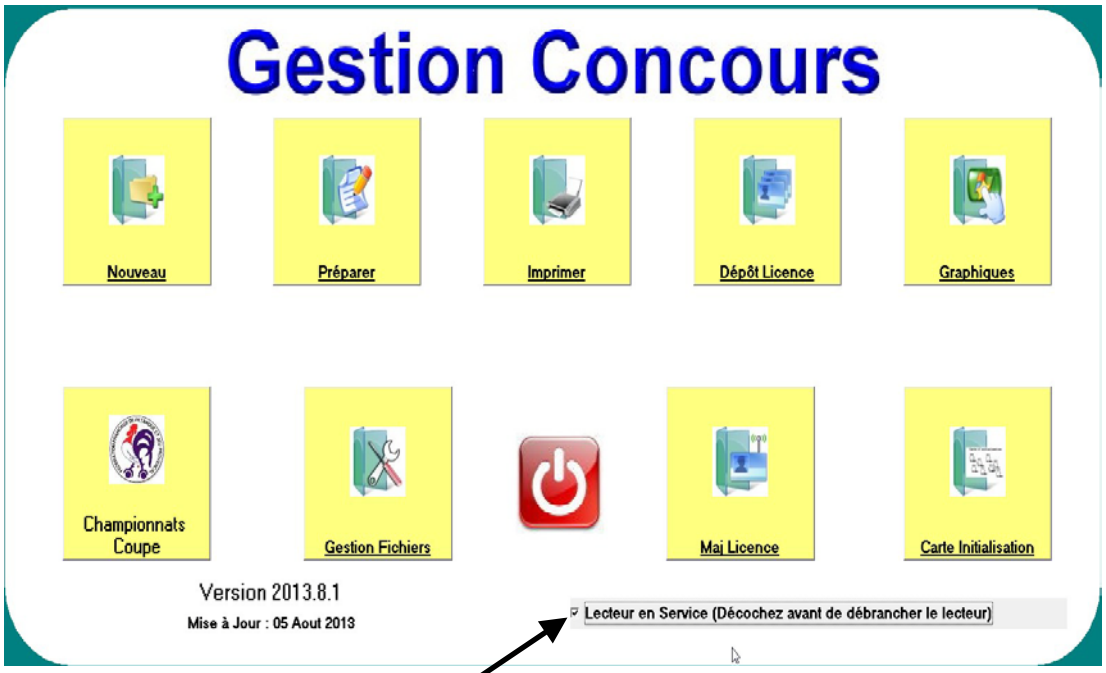


Deux choix possibles pour accéder au menu GESTION CONCOURS :

- Cliquer sur « **Oui** » si utilisation du lecteur le jour du concours.
- Cliquer sur « **Non** » si préparation d'un concours au préalable avec la base de données fédérale ou gestion du concours après tirage.



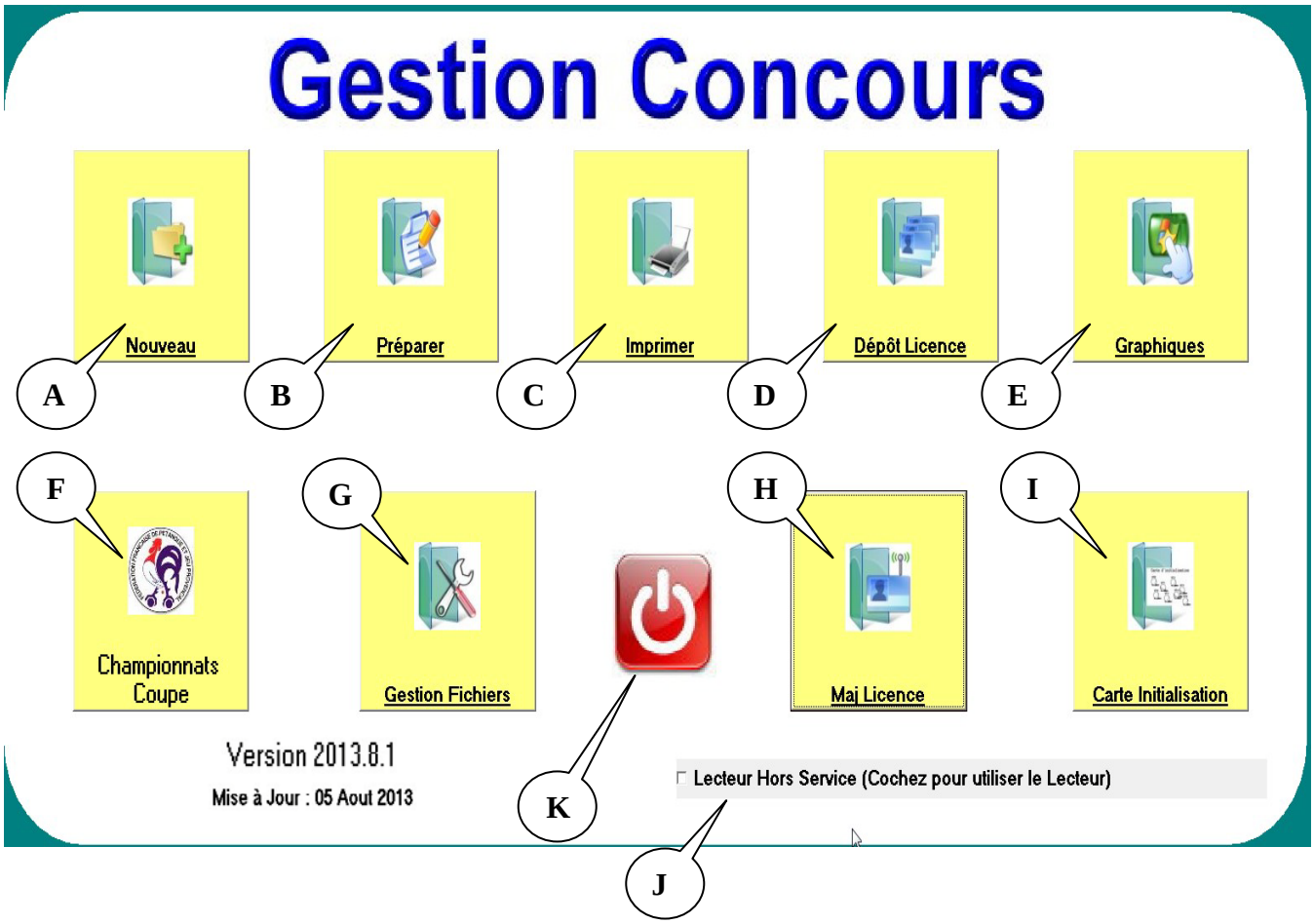
GESTION CONCOURS sans lecteur connecté



GESTION CONCOURS avec lecteur connecté

Retour au Sommaire

3 - Le menu de « Gestion Concours »



A - Nouveau : Création d'un concours

B - Préparer : Préparation d'un concours

C - Imprimer : Impression des documents relatifs au concours

D - Dépôt Licence : Dépôt de licences (vérification) avant le concours

E - Graphique : Gestion du graphique pendant le concours

F - Championnats Coupe : Contrôle de validité des compositions d'équipe en coupe de France et championnat des clubs

G - Gestion Fichiers : Archivage ou Suppression des fichiers de concours

H - Maj Licence : Mise à jour des licences et certificats médicaux

I - Carte Initialisation : Validation des cartes d'initialisation pour mode autonome

J : Utilisation du lecteur de licences si case cochée

K : Sortir du logiciel Gestion Concours

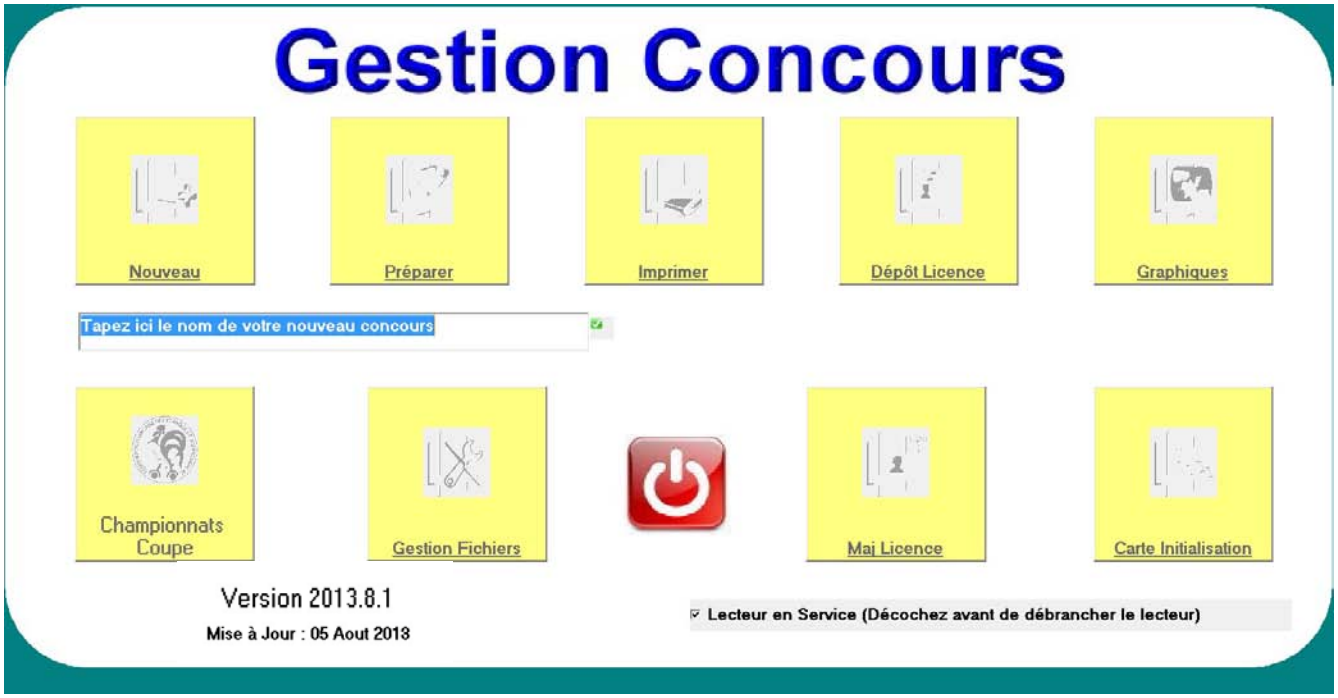
Retour au menu précédent

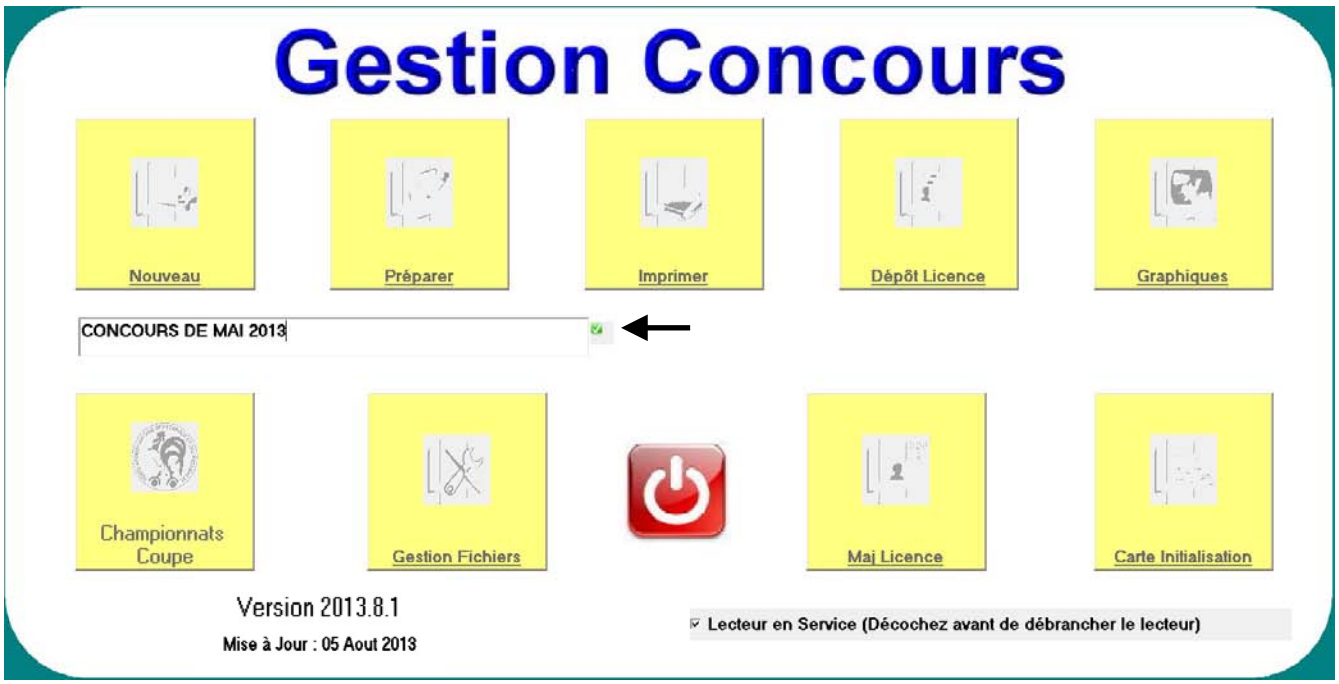
Retour au Sommaire

3.A - Menu « Nouveau Concours »

C’est la première opération à effectuer pour créer et gérer un concours. Vous ne pouvez pas nommer un nouveau concours avec un nom de concours déjà existant.

En cliquant sur « Nouveau » vous obtenez l’écran suivant :





Cliquer sur « » pour valider le nom du concours.

Ne pas confondre le nom du Concours et le titre du concours qui lui, sert surtout pour les impressions, ceci pour une question de compatibilité avec les différentes versions de WINDOWS

Les Caractères Autorisés sont :

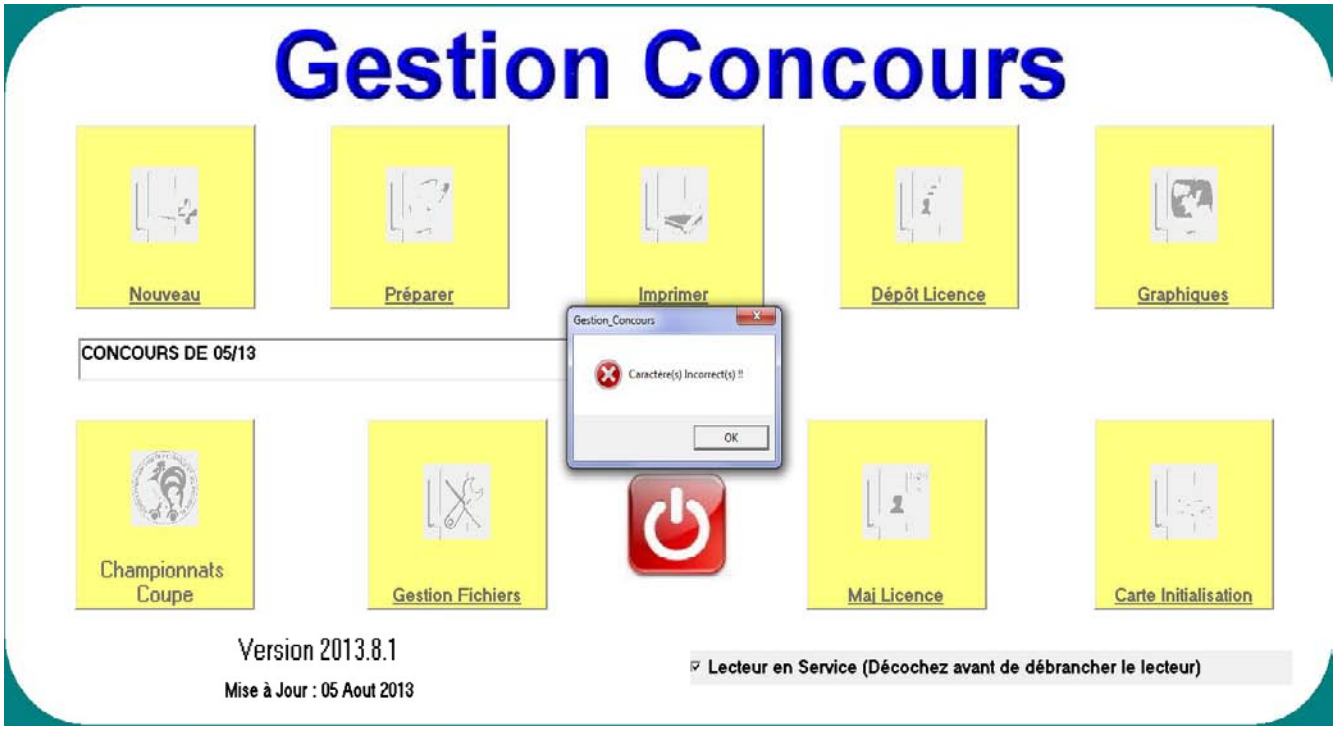
- L'Alphanumérique (Lettres et Chiffres),
- L'Espace,
- Le Souligné (8 du clavier).

Exemple de NOM de Concours :

National METZ 2008 (Autorisé)
National_Metz_2008 (Autorisé)

National-Metz-2008 (Non Autorisé à cause du signe -).
National/Metz/2008 (Non autorisé à cause du signe /).

Un message vous signalera cette anomalie

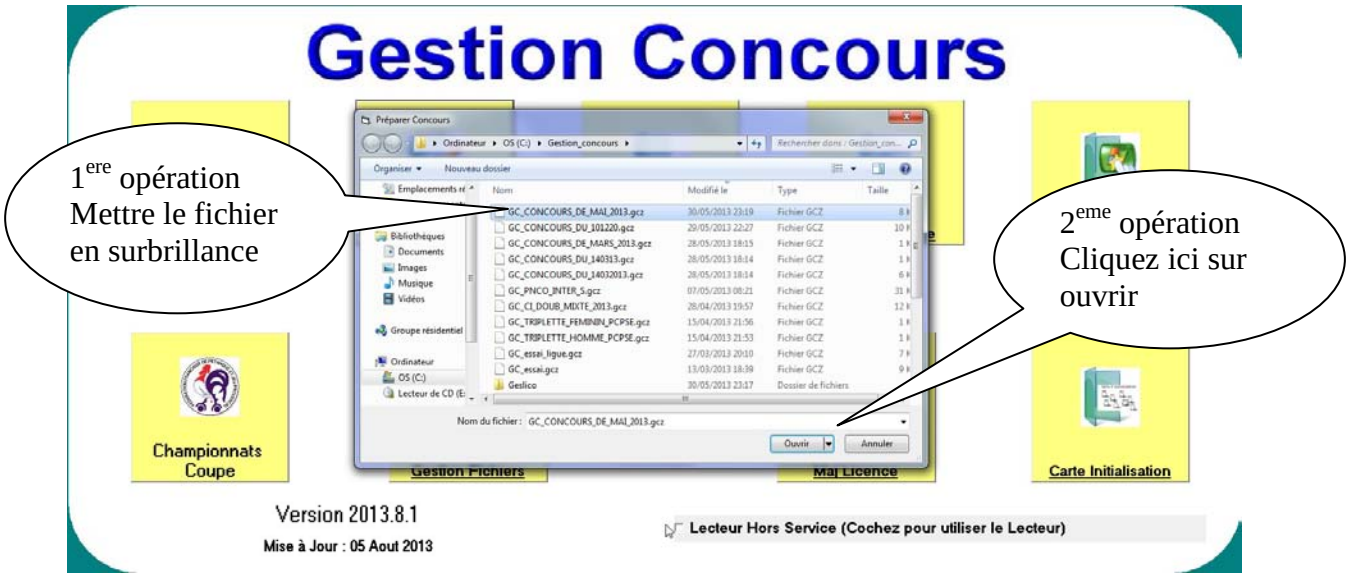


Retour au Sommaire

3.B - Menu « Préparer un concours »

Ce module sert aux inscriptions pour un concours, il est vivement conseillé de donner aux équipes des étiquettes numérotées afin de les identifier pendant le concours (surtout dans les parties de poules).

En cliquant sur « Préparer » vous obtenez l'écran suivant :

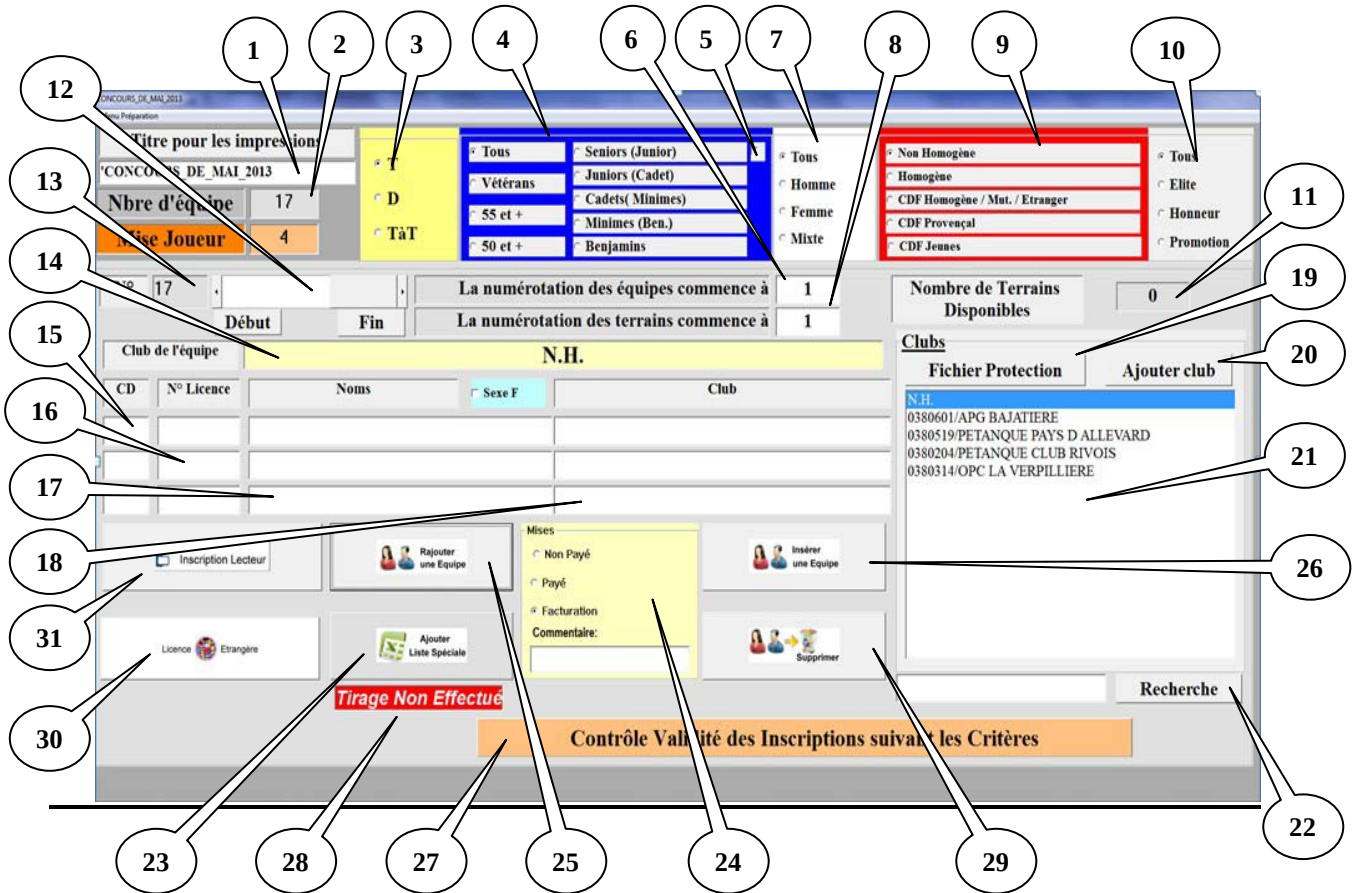


Vous choisissez votre fichier club en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir :

Retour au Sommaire

3.B.1 – Signification de chaque zone

L'écran suivant apparait :



Zone 1 ⇨ Libellé Titre pour les impressions :

Par défaut le titre est celui du nom du Concours, vous pouvez le changer à votre guise, tous les caractères sont autorisés. C'est ce titre qui sera imprimé et non le nom du concours.

Retour

Zone 2 ⇨ Libellé du nombre d'équipe :

Indique le nombre d'équipe de votre concours ; **il est mis à jour automatiquement**

Retour

Zone 3 ⇨ Composition des équipes :

Vous choisissez votre type de composition de concours (Contrôle de Licence)

Retour

Zone 4 ⇨ Les types de concours :

Vous choisissez votre type de concours (Contrôle de Licence)

Retour

Zone 5 ⇨ Choix du type de concours :

Vous choisissez le type de concours en cochant ou décochant cette case. (Contrôle Licence)

- Case décochée, vous appliquez la directive fédérale (les joueurs d'une catégorie inférieure peuvent participer au concours de la catégorie sélectionnée. Exemple : si le concours sélectionné est du type « sénior (junior) », les juniors peuvent jouer).
- Case cochée, seuls les joueurs de la catégorie sélectionnée peuvent participer au concours. (Exemple : si le concours sélectionné est du type « sénior strict », les juniors ne peuvent pas joués)

Retour

Zone 6 ⇨ Numérotation des équipes :

Permet de changer le début de numérotation des équipes.

Exemple : vous avez le même jour 3 Championnats Jeunes (JUNIORS-CADETS-MINIMES)

Pour le premier Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 1 et les terrains à 1

Pour le deuxième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 101 et les terrains à 51

Pour le Troisième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 201 et les terrains à 101

Ce qui évite les erreurs d'appel à la table de marque (il n'y aura qu'une seule équipe 1 et un seul terrain 1).

Retour

Zone 7 ⇨ La catégorie des concours :

Vous choisissez la catégorie de votre concours (Contrôle Licence)

Retour

Zone 8 ⇨ Numérotation des terrains :

Permet de changer le début de numérotation des terrains.

Exemple : voir l'exemple de la bulle 5

Retour

Zone 9 ⇨ Equipes homogènes ou non homogènes :

Vous choisissez entre les trois critères (Contrôle licence).

Le Critère France : Vérification Homogénéité - 1 Seul Muté Hors Comité - 1 Seul Etranger

Retour

Zone 10 ⇨ Le type de participants à votre concours :

Vous choisissez entre les quatre critères

Les zones 4, 5, 7, 9, 10 sont utiles pour le Lecteur de Licences et pour le Contrôle de validité des inscriptions (bulle 27).

Retour

Zone 11 ⇨ Les terrains disponibles :

Ce paramètre sert surtout dans la gestion Graphique, si vous gérez les terrains libres. Lors de la sauvegarde, si le paramètre n'est pas modifié, il vous le mettra à nombre d'équipe / 2.

Retour

Zone 12 ⇨ Barre de navigation :

Permet de se déplacer dans la base des équipes déjà inscrites pour faire des modifications.

Le bouton Début vous ramènera à l'équipe 1, le bouton fin à la dernière.

Les petites flèches à gauche et à droite vous permettent de vous déplacer d'une équipe avant ou après.

En cliquant avant ou après le curseur, vous vous déplacerez de 10 en 10.

En cliquant sur N° vous pouvez aller directement à une équipe précise.

Retour

Zone 13 ⇨ Libellé Numéro d'équipe :

C'est l'équipe en cours de traitement

Retour

Zone 14 ⇨ Libellé Club :

Vous indique le club de l'équipe qui sera utilisé (N.H. indique une équipe non homogène).

Retour

Zones 15 – 16 – 17 – 18 ⇨ Informations de l'équipe :

Correspondent aux données joueurs composant l'équipe (Comité / N°Licence / Nom Prénom / Club).

Elles sont toutes facultatives.

Vous voulez faire un tirage aléatoire de 100 équipes sans protection, il suffit de choisir N.H. pour la première équipe et d'appuyer sur Ajouter (23) pour obtenir 100 équipes.

Si vous l'utilisez sans base de données, vous pouvez remplir les cases manuellement et choisir le club de l'équipe dans la zone (22)

Si le club n'existe pas, vous pouvez le rajouter par le bouton Ajouter Club (20). (Voir B.5 : Fichier Club et Protection)

Le Logiciel est aussi utilisable avec une base de données Fédérale. (Voir Base de Données)

Dans ce cas il suffit de taper le N° de Licence dans la case correspondante (16) et toutes les infos seront affichées automatiquement.

La case 17 a une particularité : vous connaissez le nom mais pas le N° de Licence, il suffit de taper le nom ou une partie et appuyer sur <<Entrer>> ou double clic pour obtenir une liste de correspondance

(Exemple vous chercher un DUPOND : Tapez juste DUP et <<ENTRER>> vous obtiendrez la liste des licenciés de votre base de données qui commence par DUP. Il suffira de le choisir dans la liste par double clic pour remplir les infos.

Retour

Zone 19 ⇨ Fichier Protection :

Permet de voir la protection. (Voir B.5 : Fichier Protection)

Retour

Zone 20 ⇨ Ajouter Clubs :

Pour rajouter un club dans la liste **(vérification si le club existe)**

Retour

Zone 21 ⇨ Zone Clubs :

Cette zone affiche la liste des clubs pour l'équipe

Retour

Zone 22 ⇨ Recherche Clubs :

Zone de recherche dans la liste des Clubs (21)

Retour

Zone 23 ⇨ Ajouter des fichiers xls (Excel) :

Permet de rajouter un fichier Excel issue du module Liste Spécifique dans Gestion Graphique. Il faut que ce fichier soit au format de Liste_Specifique.xls qui ce trouve dans le répertoire « c:\Gestion_Concours »

Retour

Zone 24 ⇨ Mises :

Permet d'indiquer le paiement ou non-paiement de l'équipe inscrite.

Retour

Zone 25 ⇨ Ajouter une nouvelle équipe :

Pour rajouter une équipe

Retour

Zone 26 ⇨ Insérer une nouvelle équipe :

Permet d'insérer une équipe avant celle affichée.

Retour

Zone 27 ⇨ Contrôle validité des inscriptions :

Permet de contrôler la validité des inscriptions en fonctions des informations sur les joueurs issus de la base fédérale (licence à jour, date certificat médical) et des critères du concours rentrés en 4, 5, 7, 9, 10.

Retour

Zone 28 ⇨ Tirage déjà effectué :

Elle vous signale si le tirage est effectué ou pas. Une fois que vous avez saisi toutes vos équipes, vous pouvez effectuer le tirage en allant dans le menu **« Menu préparation »** et vous cliquez sur **« effectuer les tirages ».** Un message vous demande **« êtes-vous sûr »**, vous répondez **« oui »** et le tirage est effectué. Le pavé **« tirage effectué »** apparaît en vert. Si vous voulez annuler le tirage, il faut double cliquer dans cette zone pour quelle passe en Couleur Rouge et quitter la préparation puis la rouvrir. Faites vos modifications et refaites le tirage.

Retour

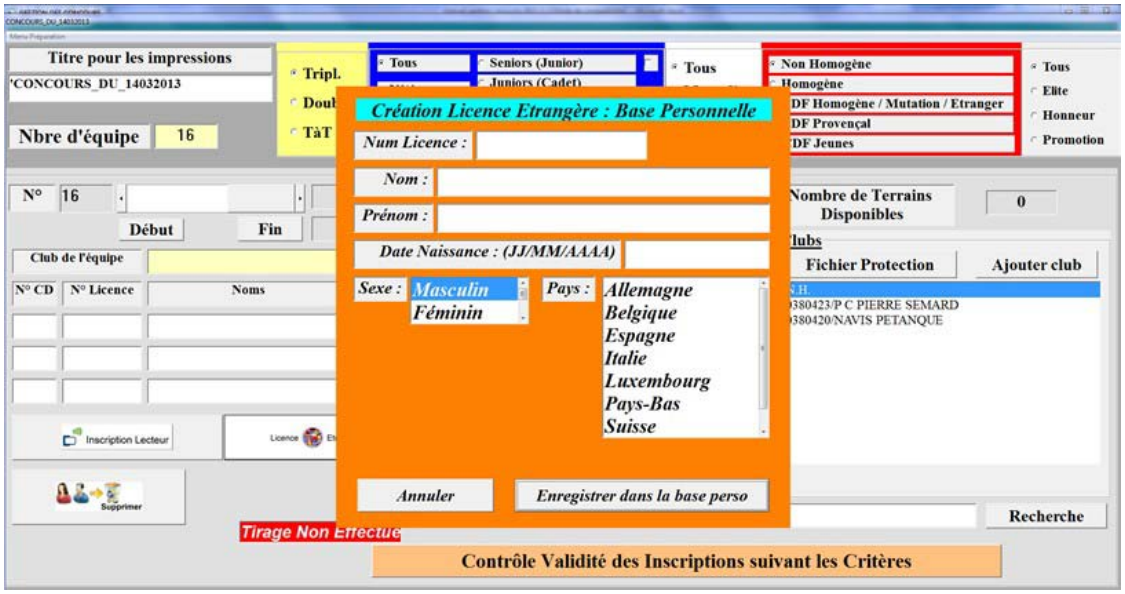
Zone 29 ⇨ Supprimer :

Permet de supprimer l'équipe affichée.

Retour

Zone 30 ⇨ Licence Etrangère :

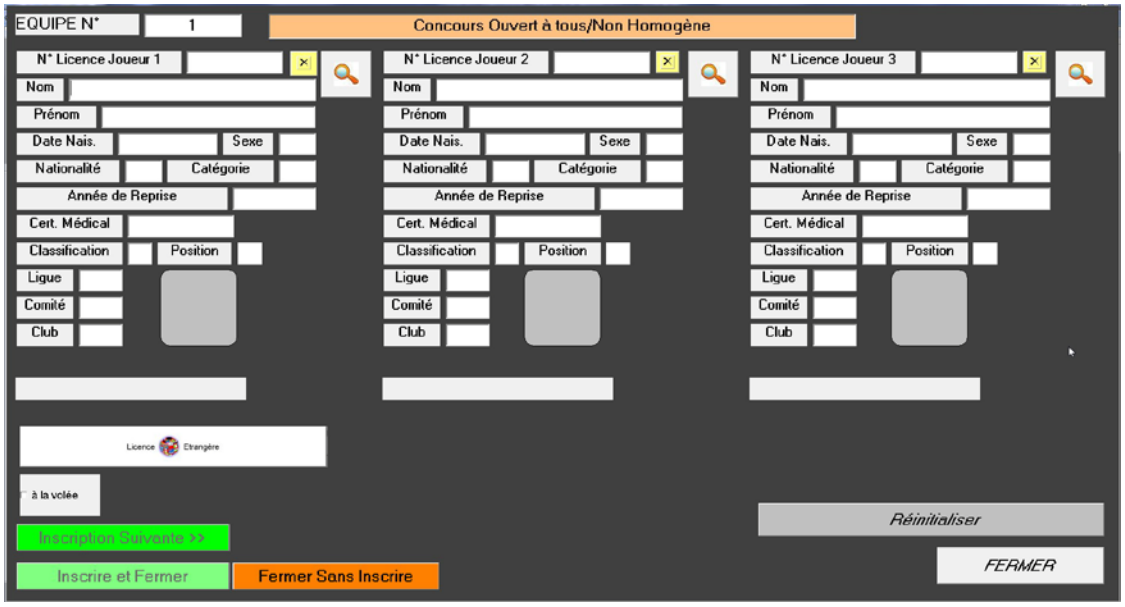
Permet d'inscrire un joueur étranger affilié à la fédération de son pays et permet également d'enrichir une base personnelle de joueurs licenciés à l'étranger et non en France (ce module peut être utilisé pour les concours internationaux ou les concours organisés dans les clubs frontaliers).



Retour

3.B.2 – Inscription lecteur (Zone 31)

Permet l'inscription avec le nouveau lecteur Licence ou inscription manuellement en remplissant comme 15, 16, 17, 18 (utilise les infos de la base fédérale). Sur cet écran un contrôle est effectué en fonction des critères choisis en 4, 5, 7, 9, 10.



En saisie manuelle :

Pour rentrer le n° de licence ou Nom du joueur cliquer sur « 🔍 ».
Pour effacer les champs renseignés cliquer sur « ✖ ».

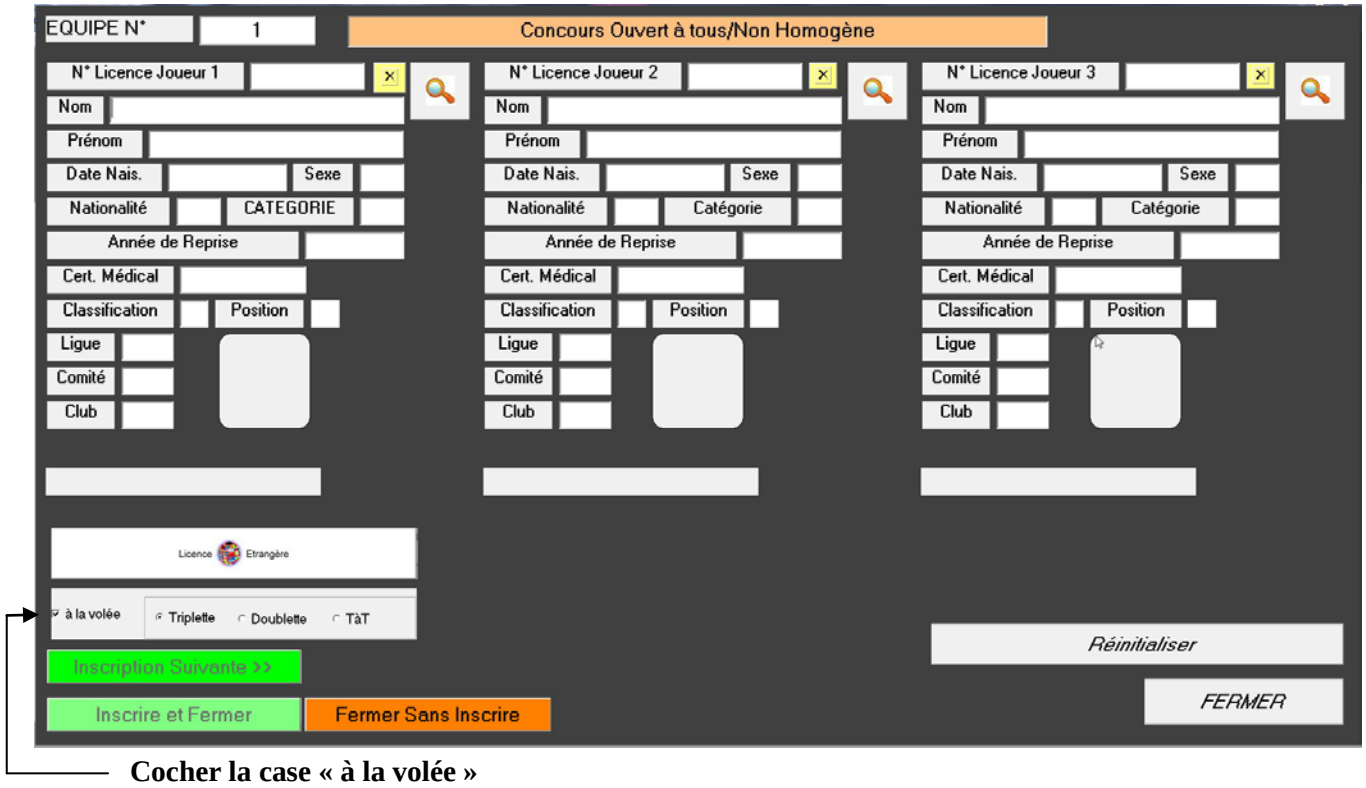
Pour inscrire l'équipe suivante cliquer sur « Inscription Suivante >> », pour inscrire et fermer la fenêtre cliquer sur « Inscrire et Fermer » et pour fermer la fenêtre sans inscrire cliquer sur « Fermer Sans Inscrire ».

Retour au Sommaire

3.B.3 – Inscription à la volée

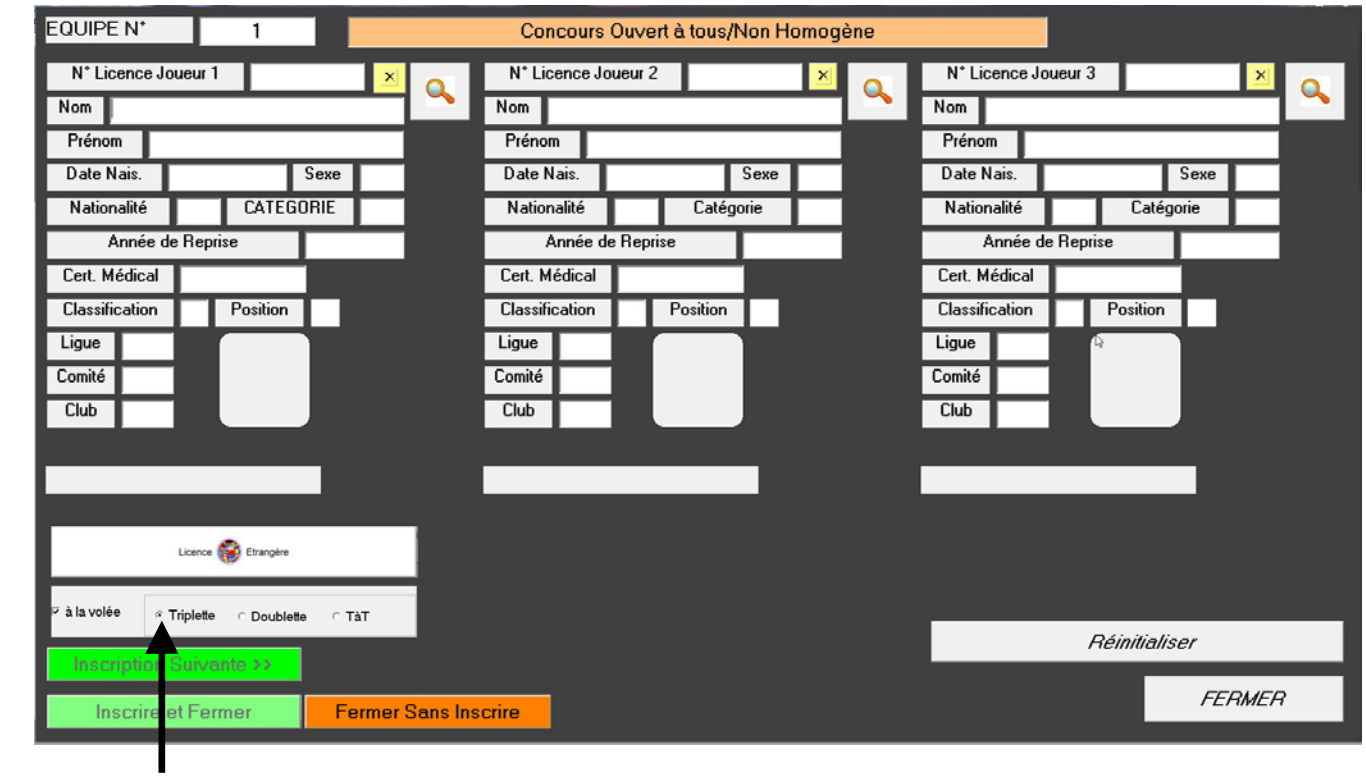
Permet l'inscription avec le lecteur en passant les licences sans utiliser la touche « Inscription Suivante ». Le défilement des équipes se fait automatiquement (bien passer les licences dans l'ordre). L'avantage de cette fonction est le gain de temps lors des inscriptions.

1- Choisir tirage à la volée

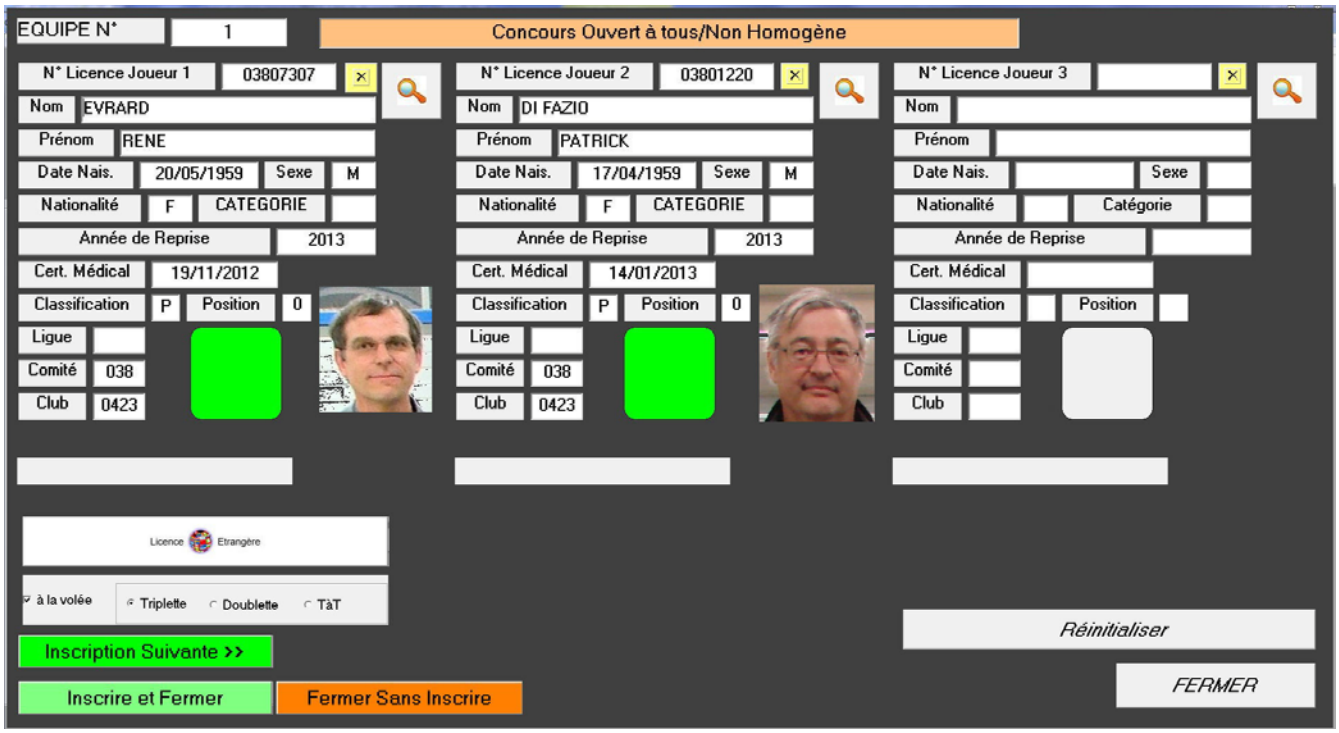


Cocher la case « à la volée »

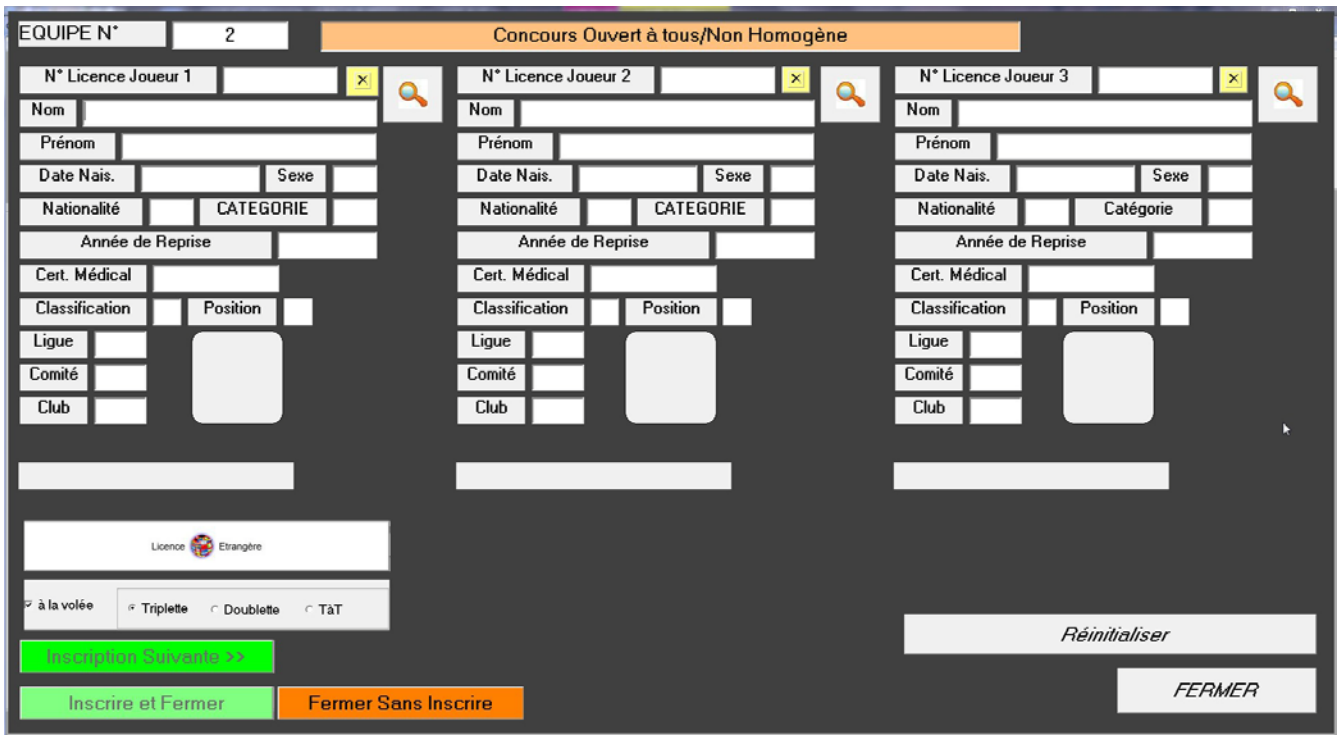
2- Sélectionner la composition du concours



3- Inscription des équipes



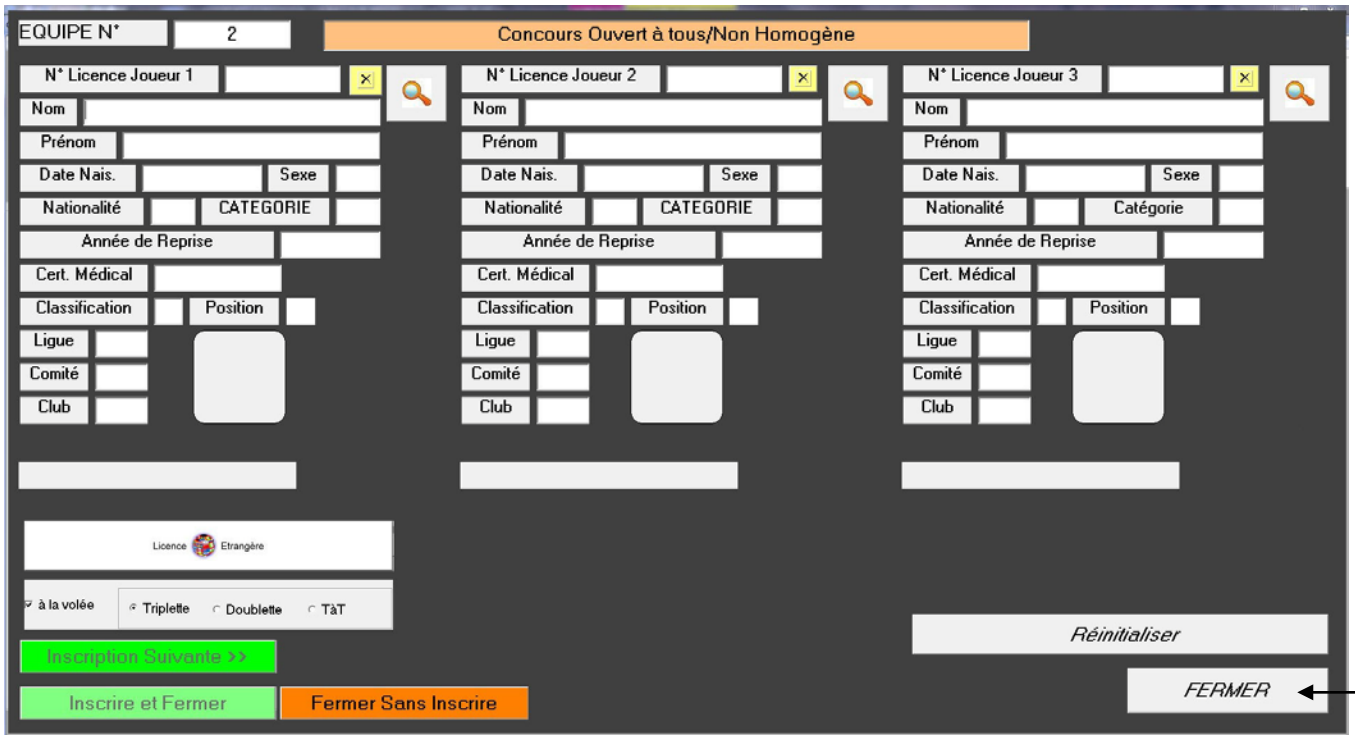
Ecran après passage des 2 premières licences de la 1ère équipe



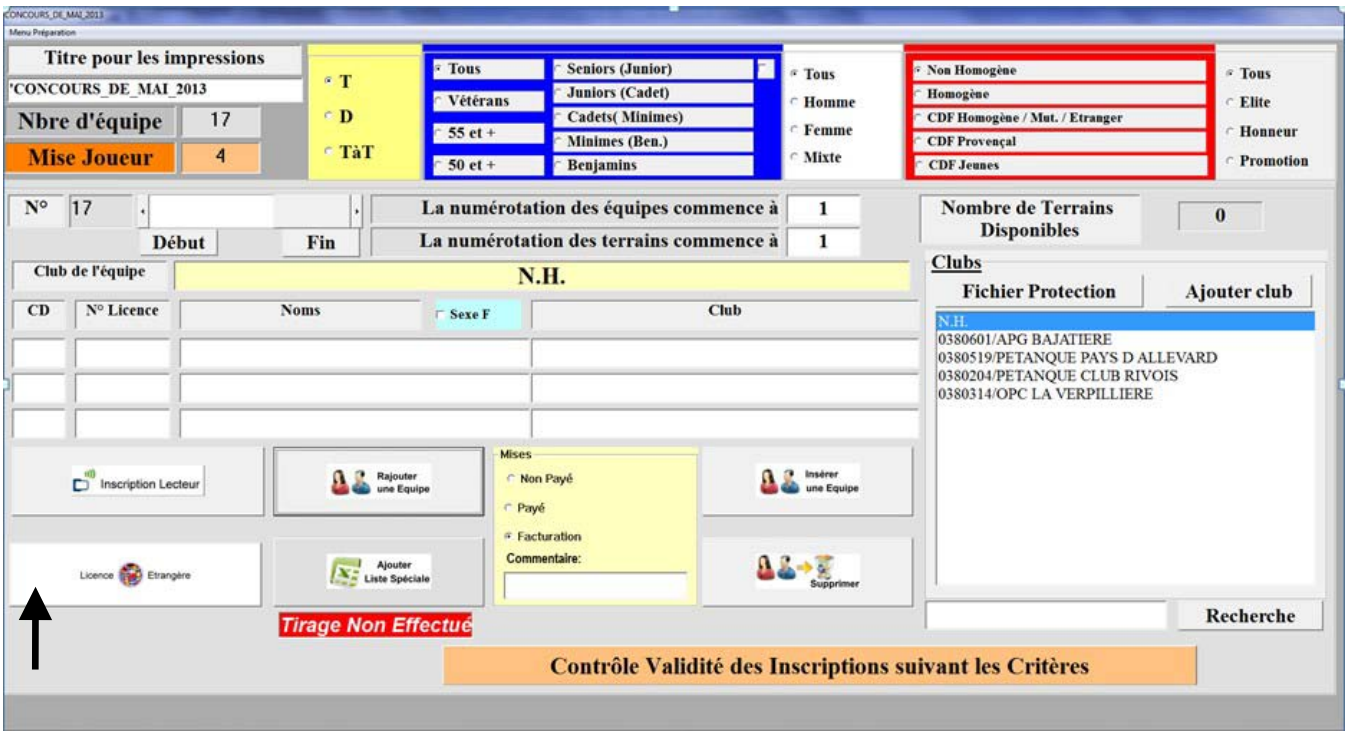
Après passage de la 3ème licence (ici triplette), la fenêtre bascule automatiquement pour l'inscription de l'équipe suivante.

Retour au Sommaire

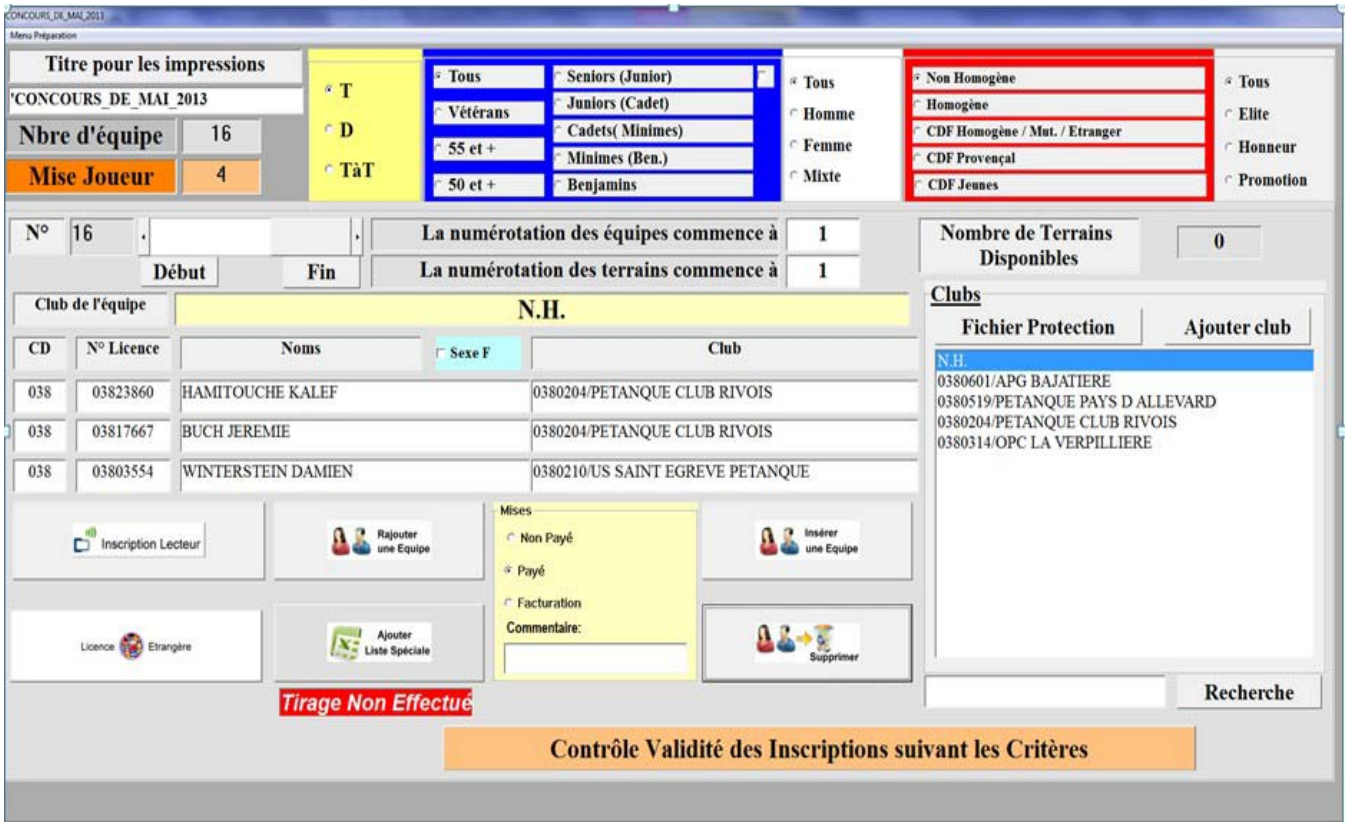
3.B.4 – Fermeture des inscriptions



La dernière équipe inscrite cliquer sur « **fermer** » pour quitter la fenêtre

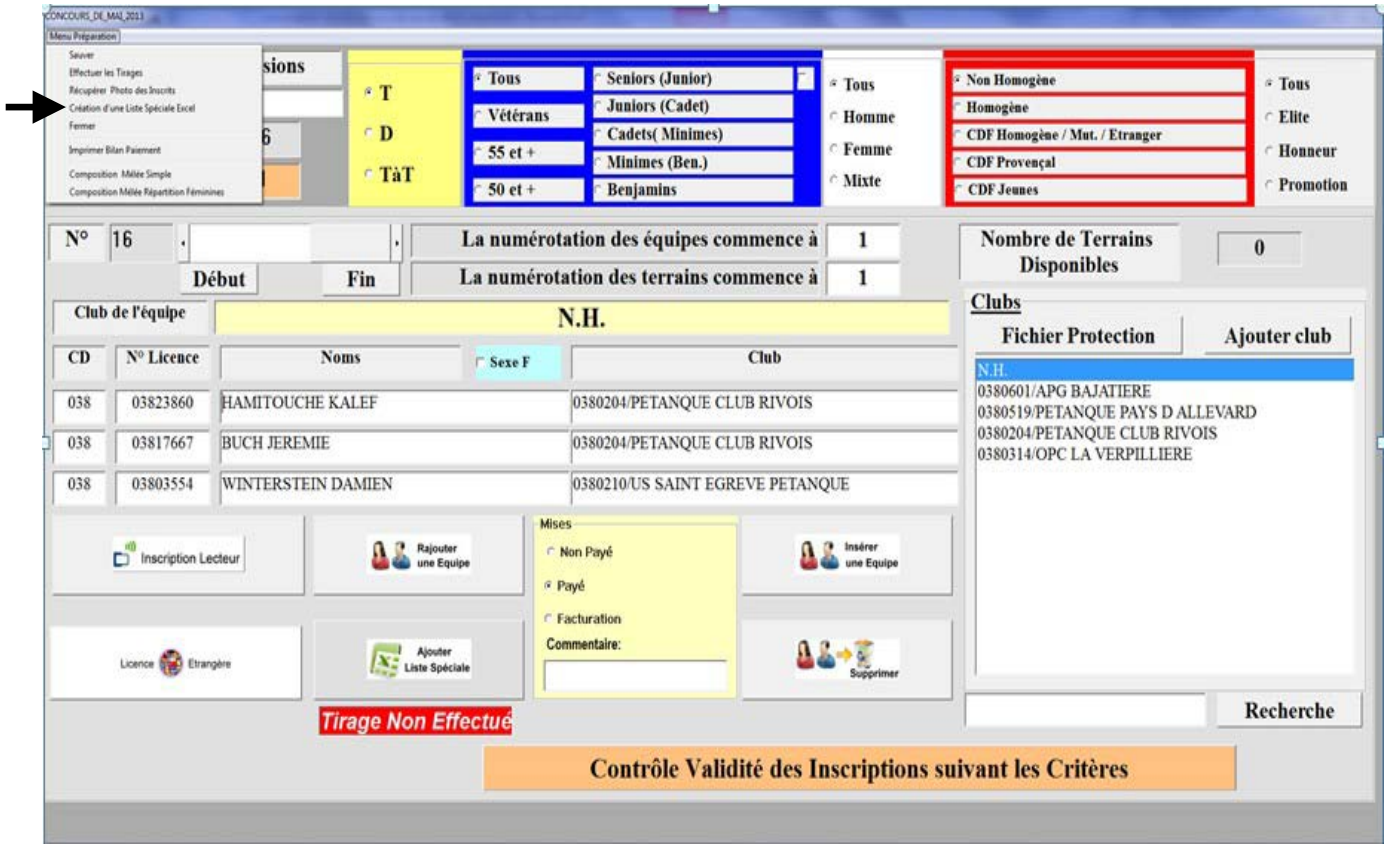


Vérifier que la dernière équipe n'est pas vide. Si c'est le cas cliquer sur « **Supprimer** » pour enlever l'équipe.



La dernière équipe inscrite s'affiche.

A la fin des inscriptions, il est conseillé de créer une liste spécifique Excel comme sauvegarde.
(Ce fichier est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: »).



Retour au Sommaire

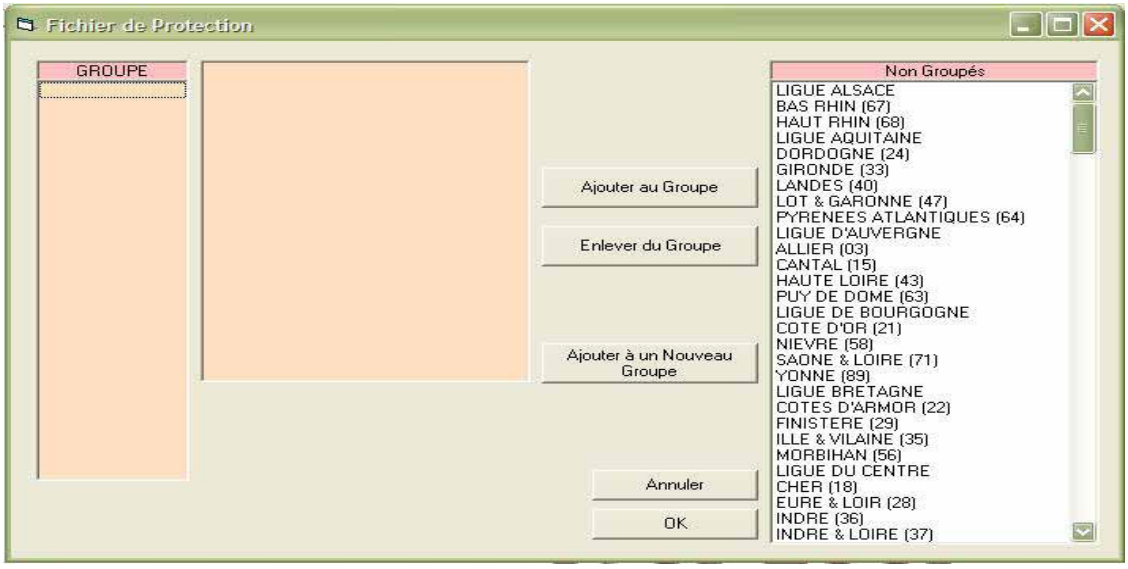
3.B.5 – Fichier Protections

La protection se fait à 2 Niveaux.

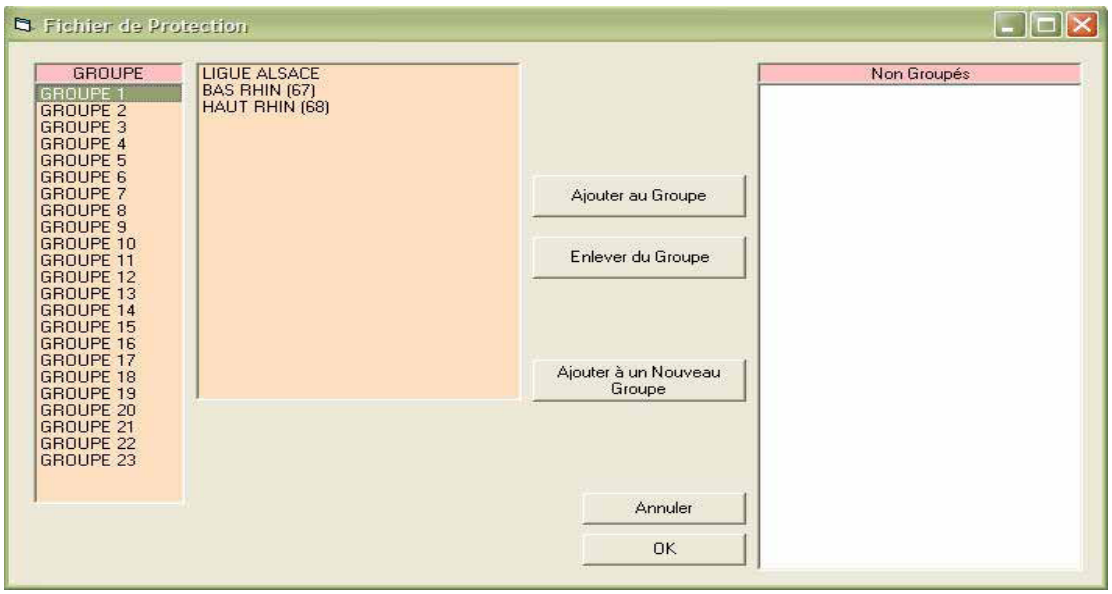
La première de ligne à ligne c'est à dire que 2 équipes de la même ligne (ou club) ne peuvent se rencontrer, pour cela il suffit juste de cocher la case Protection.

Dans le fichier de protection ils doivent être non Groupés.
Dans le cas ci-dessous, il n'y a pas de Groupe donc Ligue Alsace ne peut pas tomber contre Ligue Alsace (Niveau 1).

Mais peut par contre tomber contre Bas Rhin et le Haut Rhin et tous les Autres.



Pour une protection de Niveau 2, c'est à dire Protéger la Ligue d'Alsace et ses départements (Bas et Haut Rhin), il faut sélectionner la Ligue ALSACE, l'ajouter à un nouveau groupe et rajouter Le Bas et le Haut Rhin pour obtenir un Groupe.



Cette opération a permis de créer une protection de 2ème Niveau où l'Alsace, le Haut-Rhin et le Bas-Rhin (Groupe 1) ne peuvent se rencontrer au premier tour ou dans les poules.

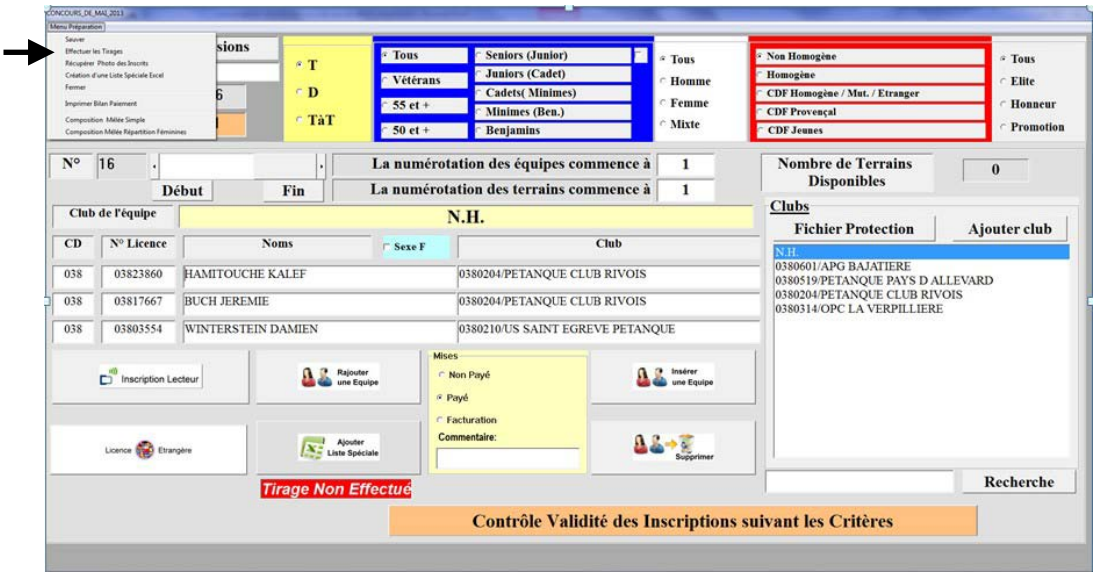
Chaque Groupe contient Une Ligue avec ses Départements (Protection FFPJP)

Retour au Sommaire

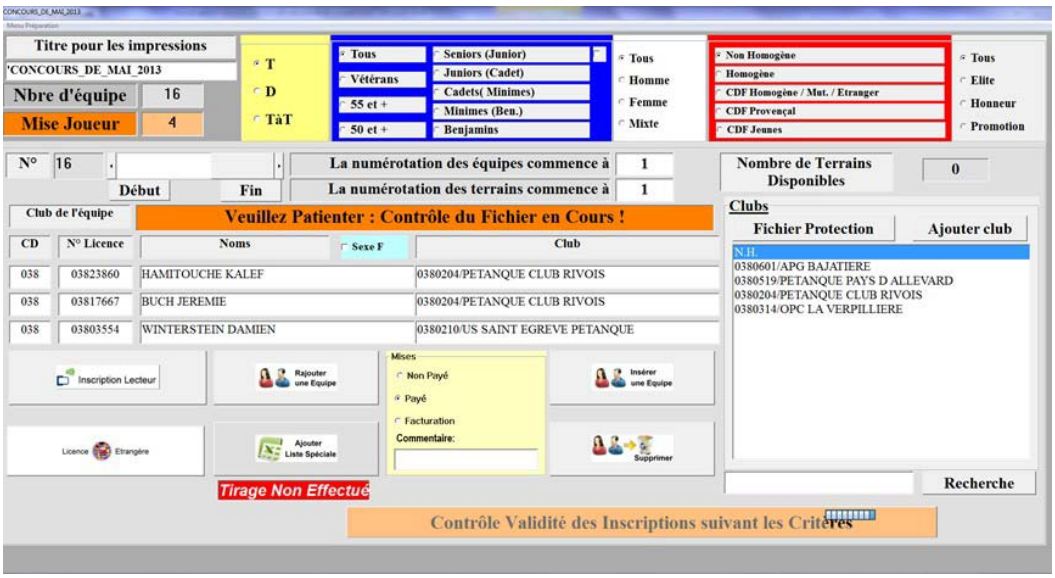
3.B.6 – Tirage

Pour effectuer les tirages, procéder de la façon suivante :

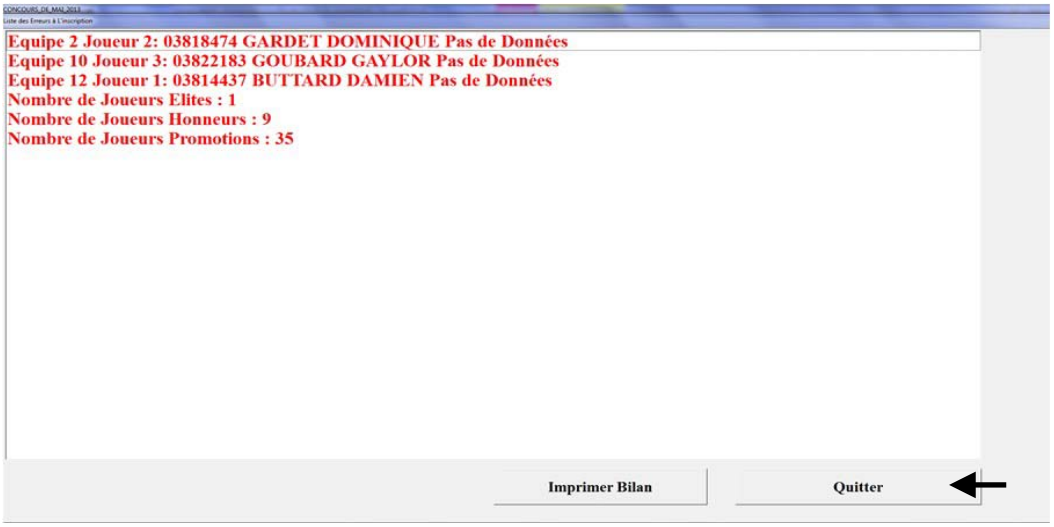
1- Dans le Menu Préparation, sélectionner « **Effectuer les Tirages** »



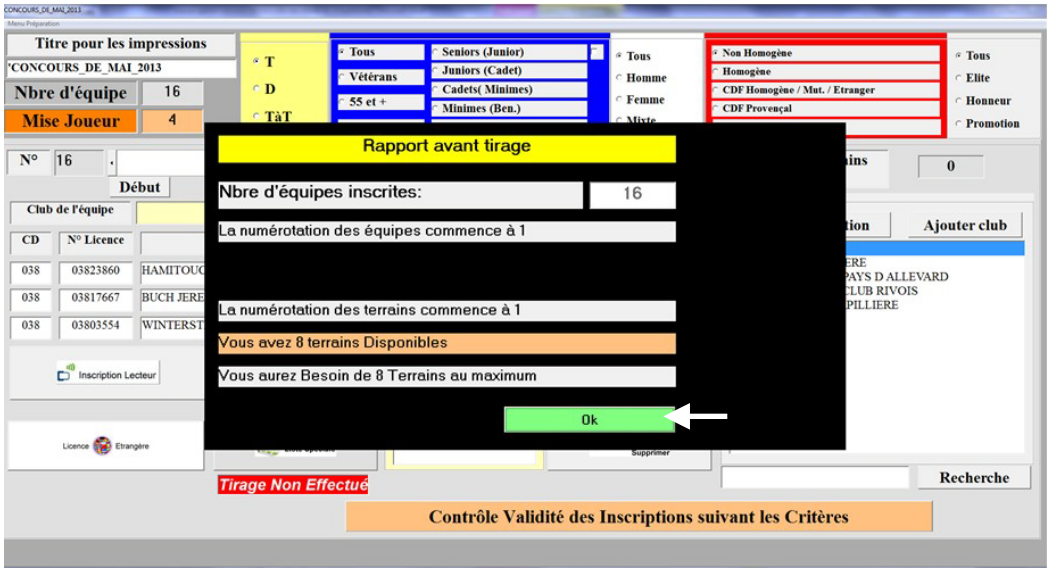
2- Le contrôle de validité des inscriptions est effectué systématiquement lors du tirage.


Titre pour les impressions
'CONCOURS_DE_MAI_2013
Nbre d'équipe 16
Mise Joueur 4
Veuillez Patienter : Contrôle du Fichier en Cours !
Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères
Tirage Non Effectué

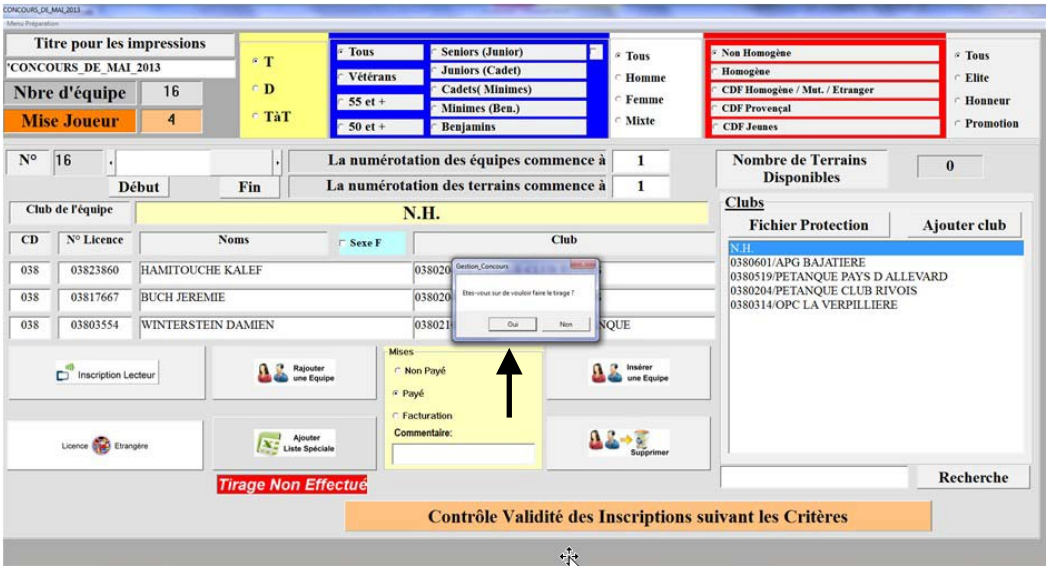
3- Un rapport de validité des inscriptions s'affiche.
Cliquer sur « **Quitter** » pour fermer la fenêtre.


Equipe 2 Joueur 2: 03818474 GARDET DOMINIQUE Pas de Données
Equipe 10 Joueur 3: 03822183 GOUBARD GAYLOR Pas de Données
Equipe 12 Joueur 1: 03814437 BUTTARD DAMIEN Pas de Données
Nombre de Joueurs Elites : 1
Nombre de Joueurs Honneurs : 9
Nombre de Joueurs Promotions : 35
Imprimer Bilan
Quitter

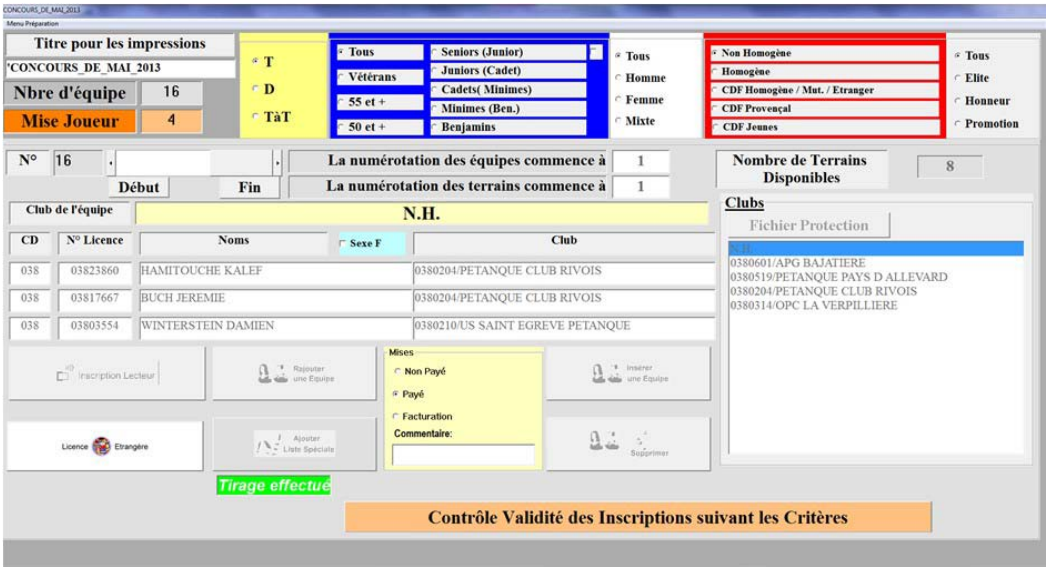
4- Une fenêtre « Rapport avant tirage" apparait, cliquer sur « **OK** » pour valider ce rapport.



5- Cliquer sur « **Oui** » pour valider le tirage.



6- Fenêtre après tirage



Retour au Sommaire

3.B.7 – Sauvegarde ou fermeture

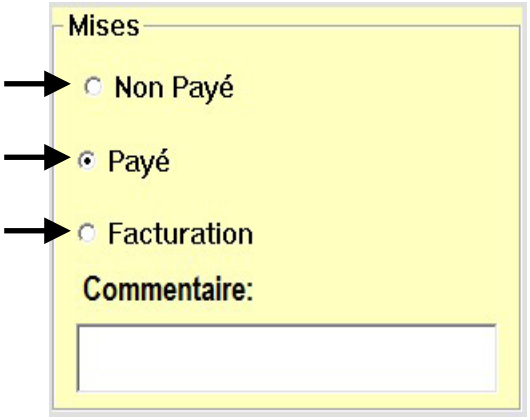
Pour effectuer la sauvegarde ou fermer la fenêtre « Préparation Concours » procéder de la façon suivante :

Dans le Menu Préparation, sélectionner « **Sauver** » ou « **Fermer** »

Retour au Sommaire

3.B.8 – Mises

Permet de noter si l'équipe a réglé ou non son inscription.



La fonction « Imprimer Bilan Paiement » permet d'éditer le récapitulatif des paiements.

Ci-dessous un exemple de bilan de paiement.

CONCOURS_DE_MAI_2013 Bilan Paiement

8	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS	LAMARQUE ROLAND	*	4€ A REMBOURSE
14	0380314/OPC LA VERPILLIERE	ROUDET MICHAEL	*	
4	0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD	AZZOLINI CHRISTOPHE	*	
2	0380601/APG BAJATIERE	RAMACIOTTI JEAN-FRANCOIS	*	
1	N.H.	MORICO JOVANNE	*	
3	N.H.	TERRIER GILLES	Non Payé	
5	N.H.	DURAN AXEL	*	
6	N.H.	BARANDON JANICK	Non Payé	
7	N.H.	SALTARELLI GILLES	*	
9	N.H.	POTHIEU GERARD	Non Payé	
10	N.H.	SANCHEZ MIGUEL	Non Payé	MANQUE 2€ A L'INSCRIPTION
11	N.H.	GUILLERMINET RICHARD	*	
12	N.H.	BUTTARD DAMIEN	*	
13	N.H.	DEGRANDIS CHRISTOPHER	Non Payé	
15	N.H.	BUCH CHARLES	*	
16	N.H.	HAMITOUCHE KALEF	Non Payé	INVITE

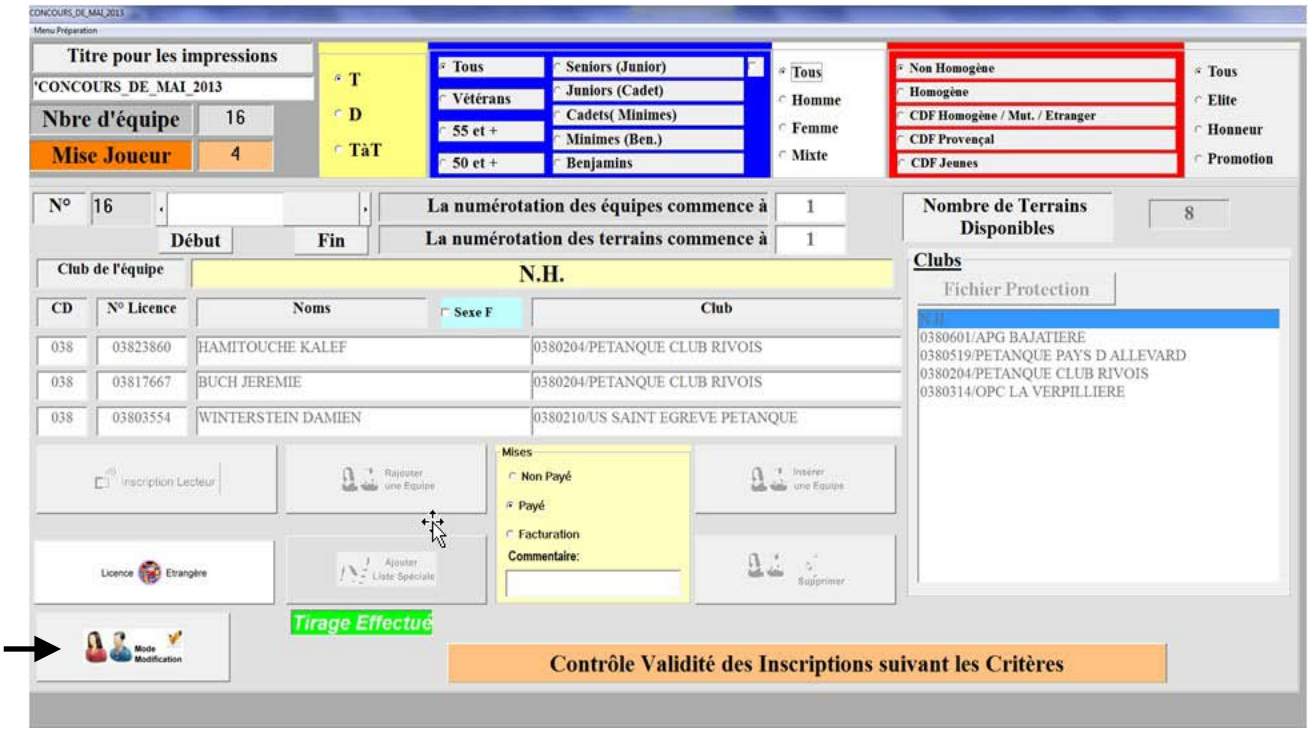
Nbre Equipe : 16 = 192 €
Non Payés = 72 €
Chèque/Espèces = 120 €
Facturation = €

Retour au Sommaire

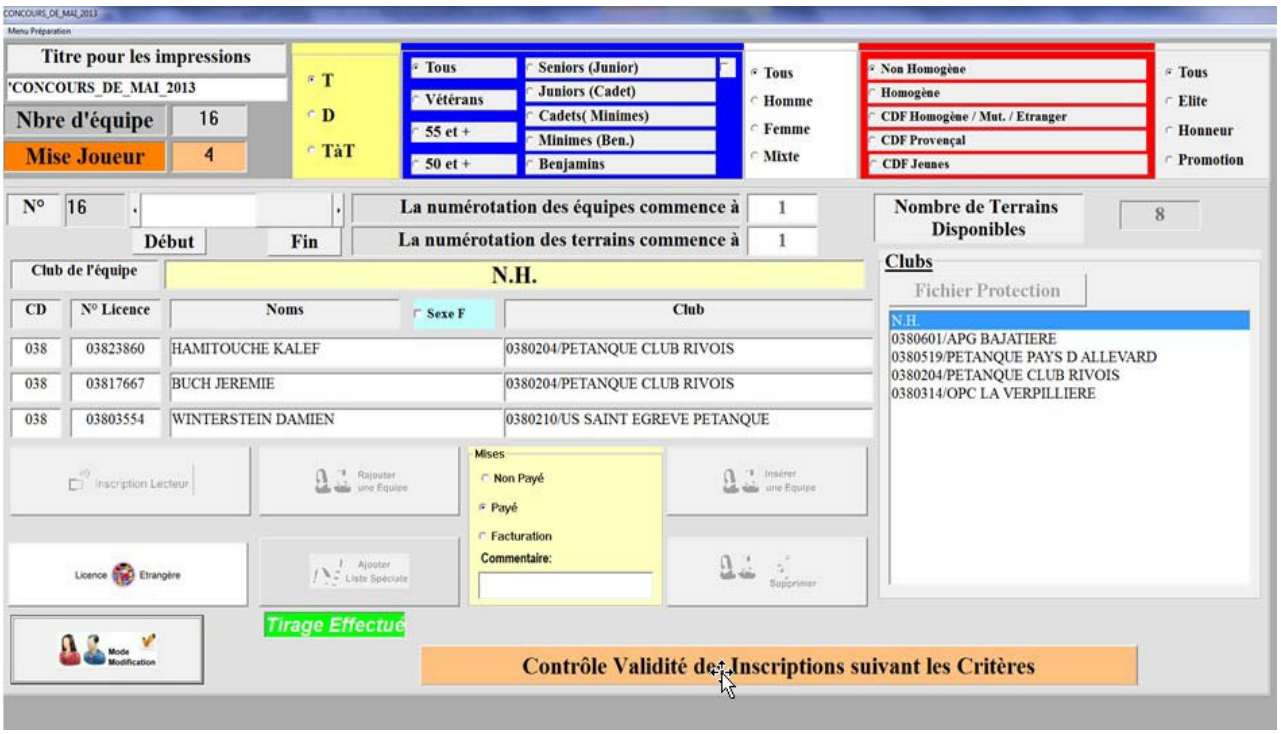
3.B.9 – Modification d'équipes après tirage

Pour effectuer la sauvegarde ou fermer la fenêtre « **Préparation Concours** » procéder de la façon suivante :

1- Dans le Menu Préparation, cliquer sur « **Mode Modification** » pour déverrouiller les zones informations équipes (14-15-16-17)



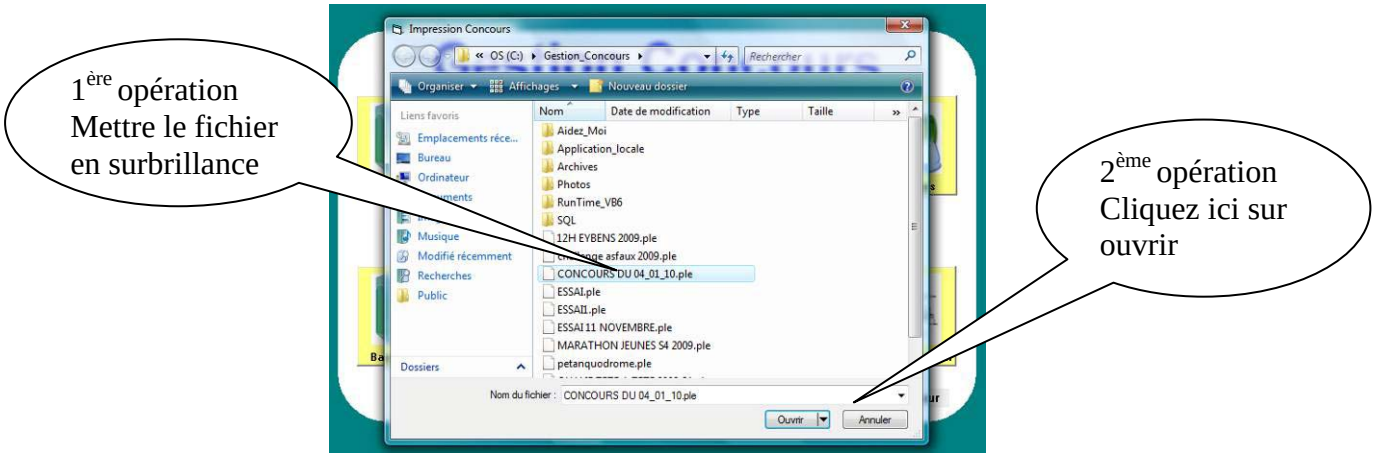
2- Les zones informations équipes sont déverrouillées, vous pouvez modifier les noms des joueurs.



Retour au Sommaire

3.C - Menu « Imprimer »

C'est par ce menu que vous pouvez imprimer tous les documents relatifs au concours sélectionné.
En cliquant sur « imprimer » vous obtenez l'écran suivant pour sélectionner le concours :

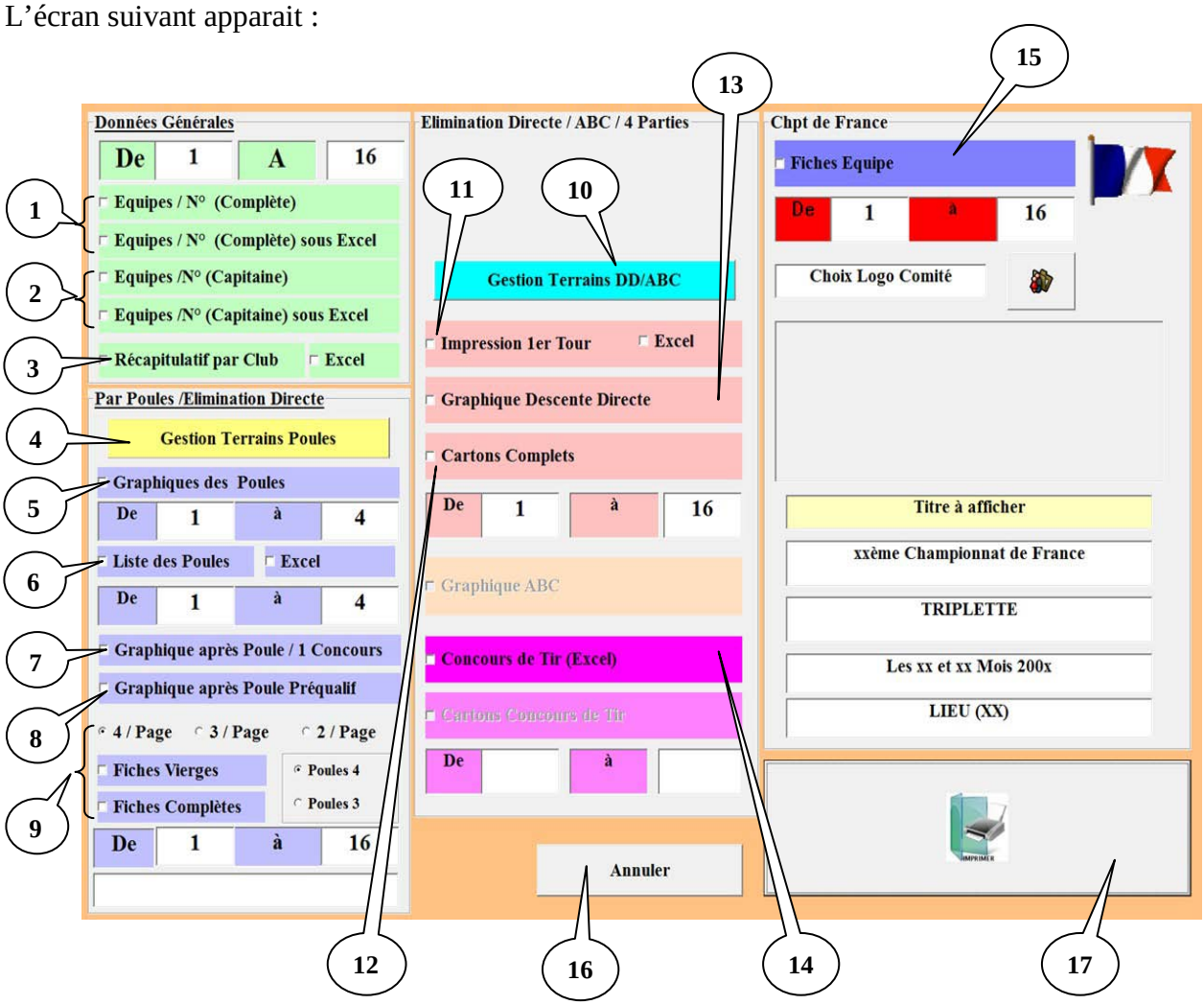


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir.

Retour au Sommaire

Signification de chaque zone

L'écran suivant apparait :



Zone 1 ⇨ Impression liste des équipes :

Cocher la case « Equipes / N° (Complète) » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes par ordre croissant.
Cocher la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes par ordre croissant (ce document peut être retravaillé). Les documents Excel sont enregistrés dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».

retour

Zone 2 ⇨ Impression liste des capitaines/équipes :

Cocher la case « Equipes / N° (Capitaine) » permet d'imprimer uniquement la liste des capitaines par ordre croissant.
Cocher la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des capitaines par ordre croissant (ce document peut être retravaillé). Les documents Excel sont enregistrés dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».

retour

Zone 3 ⇨ Impression liste des équipes / clubs:

Cocher la case « Récapitulatif par Club » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes classées par clubs.
Cocher la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes classés par clubs (ce document peut être retravaillé). Les documents Excel sont enregistrés dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».

retour

Zone 4 ⇨ Gestion Terrain Poules :

Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage. (voir Gestion graphique)

retour

Zone 5 ⇨ Impression graphiques des poules :

Imprime le graphique des poules pour un suivi manuel.

retour

Zone 6 ⇨ Impression liste des poules :

Cocher la case « Liste des Poules » permet d'imprimer uniquement la liste des poules.
Cocher la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des poules (ce document peut être retravaillé). Les documents Excel sont enregistrés dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».

retour

Zone 7 ⇨ Impression graphique après poules :

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel du concours.

retour

Zone 8 ⇨ Impression graphique après poules pour concours préqualificatif :

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel d'un concours préqualificatif.

retour

Zone 9 ⇨ Impression des fiches de suivi de poules :

Imprime les fiches de suivi de poules complètes (renseignées en fonction du tirage informatique) ou vierges (non renseignées).
En sélectionnant les coches « 4/Pages » ou « 3/Pages » ou « 2/Pages » permet de paramétrer le nombre de fiches par feuille d'impression.

retour

Zone 10 ⇨ Gestion Terrains concours Elimination Directe ou ABC :

Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage. (voir Gestion graphique)

retour

Zone 11 ⇨ Impression du 1er tour concours Elimination Directe ou ABC :

Cocher la case « Impression 1er TOUR » permet d'imprimer uniquement le tirage du 1er tour.
Cocher la case « Excel » permet de générer le fichier Excel du tirage du 1er tour (ce document peut être retravaillé). Les documents Excel sont enregistrés dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».

retour

Zone 12 ⇨ Impression des cartons concours Elimination Directe ou ABC:

Imprime les fiches de suivi (renseignées en fonction du tirage informatique)

retour

Zone 13 ⇨ Impression graphique concours descente directe :

Imprime le graphique pour un suivi manuel du concours.

retour

Zone 14 ⇨ Impression graphique concours de Tir :

Génère le fichier Excel du graphique de suivi du concours de Tir.

retour

Zone 15 ⇨ Championnat de france :

Imprime les fiches des équipes (utilisé avec les paramètres Championnat de France)

retour

Zone 16 ⇨ Annuler :

Permet de sortir de la fonction sans impression ni génération de fichier.

retour

Zone 17 ⇨ IMPRIMER :

Valide les choix pour impression de document ou génération de fichier Excel.

retour

Retour au Sommaire

3.D - Menu « Dépôt des licences »

Cette fonction est utilisée avec un lecteur de licence carte à puce.

Différents contrôles sont effectués en fonction du choix du type de concours.
Tous ceux qui sont en rapport avec une date le seront par rapport à la date du PC **(Donc à Vérifier).**

La Validité de L'année de Reprise

Année en cours et la prochaine (car un joueur peut déjà valider sa licence en novembre).

Si pas valide le champ « Année de Reprise » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Validité du Certificat Médical

Valide 1 an à partir de la Date sur la Licence (si 01/07/2008 il sera valide jusqu'au 30/06/2009)

Si pas valide le champ « Certificat Médical » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

La catégorie du concours (Vétérans Seniors Juniors Cadets Minimes Benjamins)

Vétérans : Tous ceux qui ont 60 ans et Plus dans l'année en Cours
Séniors : Agés de Plus de 17 Ans
Juniors : de 16 à 17 ans
Cadets : de 14 à 15 ans
Minimes : de 12 à 13 ans
Benjamins : moins de 12 ans

Si pas valide le champ « Date de Naissance » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

M F Mixtes

M : Masculins (Réservé aux Hommes)
F : Féminins (Réservé aux Femmes)
Mixtes : (Il faut au Moins 1 M et 1F dans l'équipe)

Pour M et F: Si pas valide le champ « Sexe » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Pour Mixtes : les 3 champs « Sexe » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non conforme)

Homogénéité

Non Homogène
Homogène
Critères France : il faut Homogène, 1 seul étranger (F U **E**) ; 1 seul Muté Hors Comité

Si pas valide pour l'Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non conforme)

Si pas valide pour Critères France :

Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non conforme)

Nationalité : les 3 champs « Nationalité » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non Conforme)

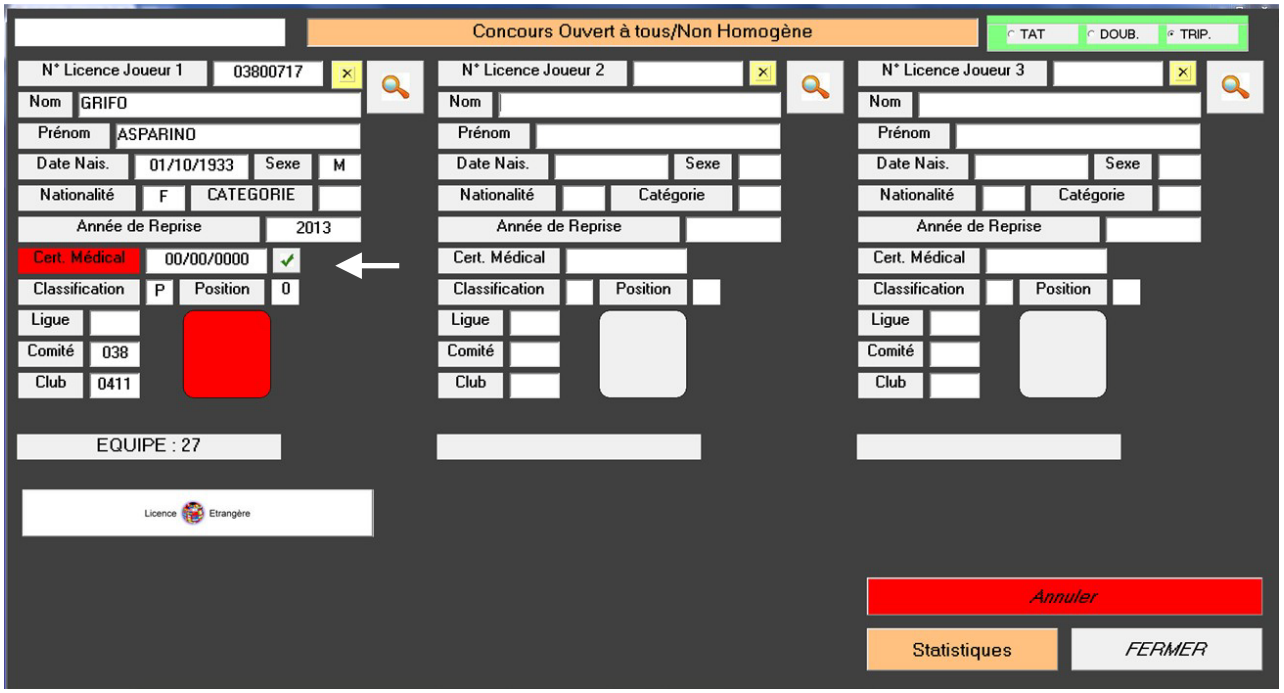
Mutation : les 3 champs « Position » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non Conforme)

Classification E H P

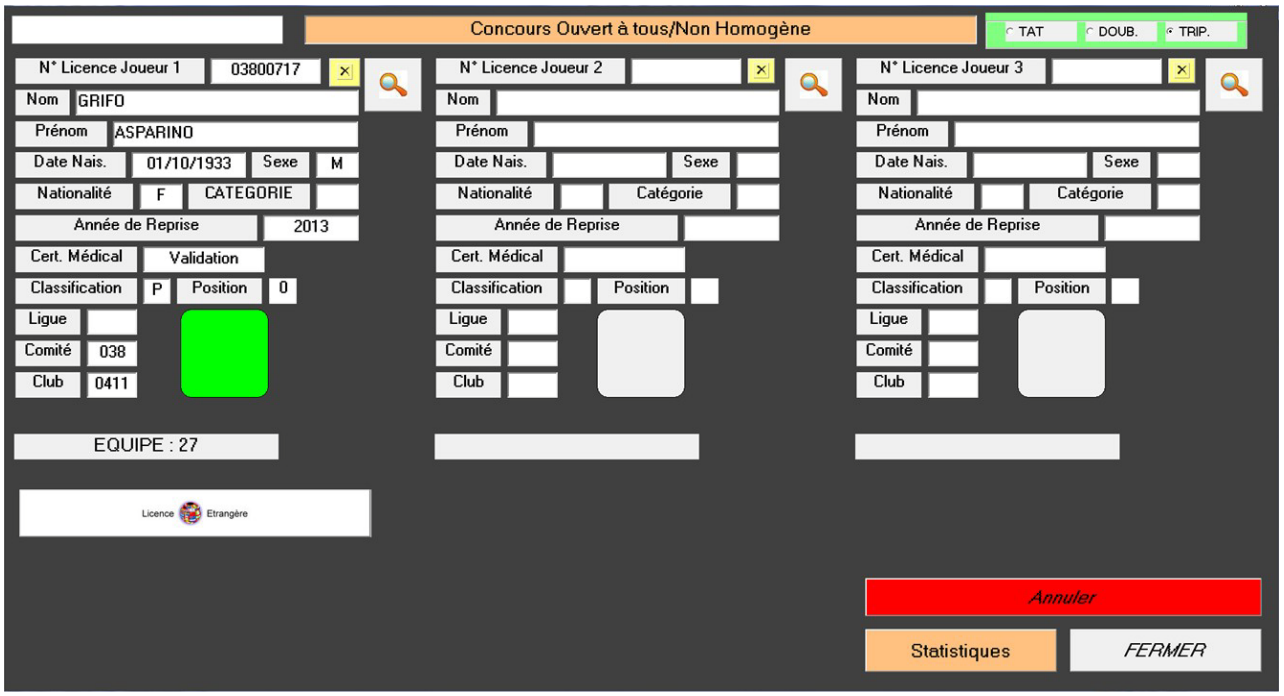
Si pas valide le champ « Classification » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Certificat médical

Si pas valide le champ « Cert. Médical » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

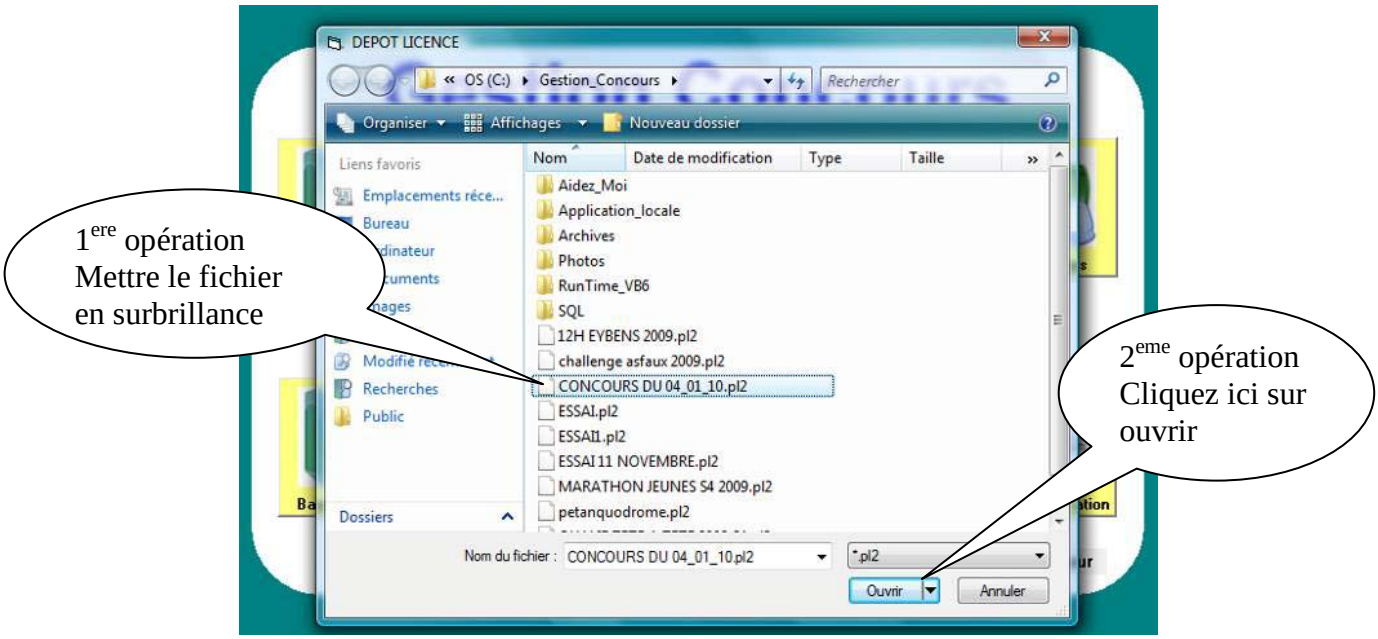


Le joueur vous présente son certificat médical à jour. Vous pouvez manuellement valider la fiche licence du concours en cochant la case ☑ La fiche du joueur est valide (le voyant est vert).

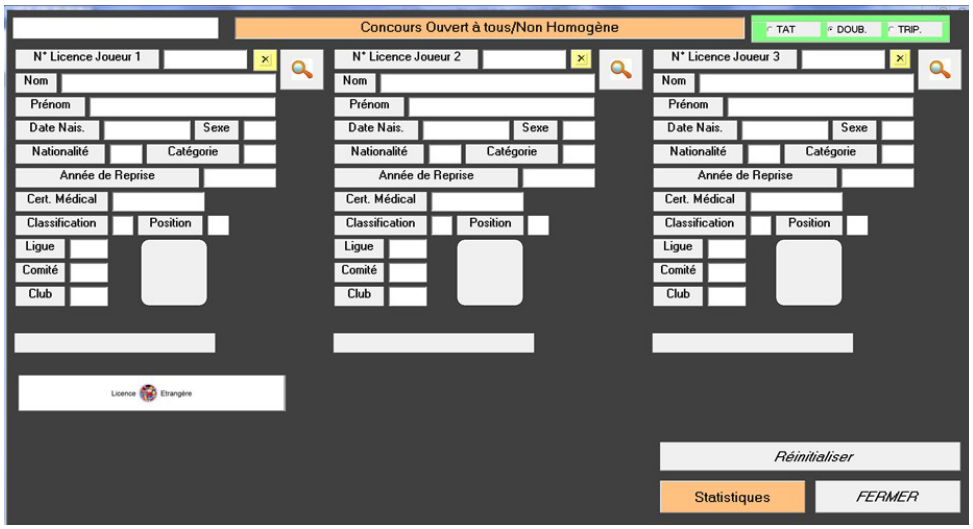


Si tous les Critères sont Valides le voyant licencié passe au vert.

En cliquant sur « Dépôt Licence » vous obtenez l'écran suivant :

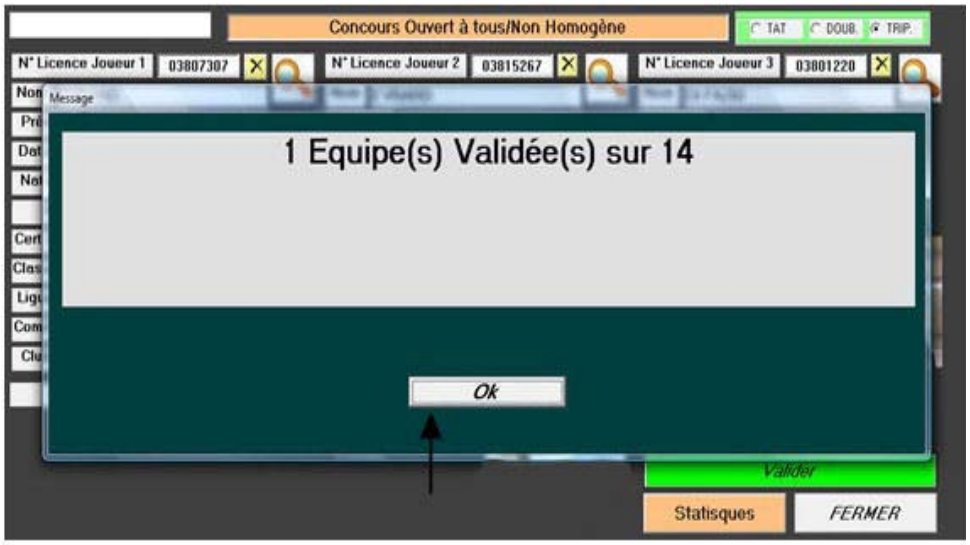


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



- Ecran à l'ouverture avant le contrôle des licences.

- Ecran après passage des licences valides.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite



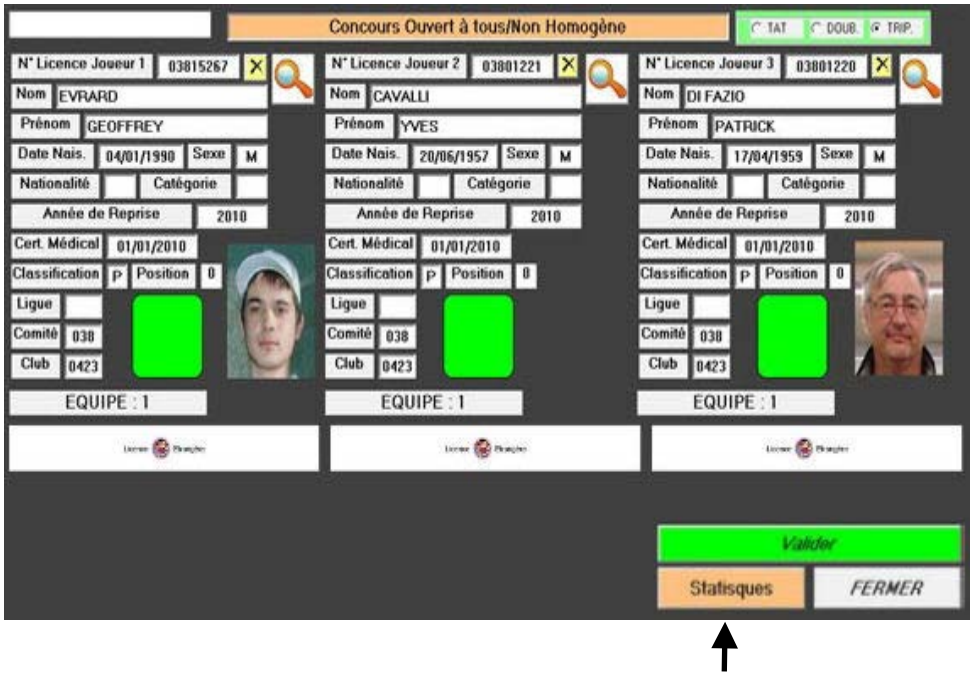
- Cliquer sur « OK » pour confirmer l'équipe.

Modification d'équipe pendant l'opération du dépôt de licences

- Possibilité de remplacer un joueur lors du dépôt de licence ou d'ajouter un joueur lors du dépôt de licence.
- Cliquer sur « Remplacer » pour modifier le joueur.

- Ecran après remplacement du joueur.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite

Statistiques (visualisation des équipes qui n'ont pas encore remis leurs licences)



● Cliquer sur « Statistiques » pour visualiser les équipes non encore contrôlées.

● Cliquer sur « » pour fermer la fenêtre.

Retour au Sommaire

3.E - Menu « Gestion Graphique »

En cliquant sur « Graphique » vous obtenez l'écran suivant :

Type Concours
Par Poule puis élimination Directe (Type Nationaux par poule)
Par Poule puis élimination Directe (En Poule de Trois : Interdit en Qualif CDF)
Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
Chpt de France Jeunes / Groupe de 6 et Coupe de L'Avenir
Qualif Ligue 24 : Version Test
Par Poule / A-B
Par Poule / A-B (Récupération des Perdants 1TA au cadrage du B)
Par Groupe / A-B-C
Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs)
Concours A - B - C
Concours A - B
Concours A - B - C (Sans Récup)
Concours A - B (Sans Récup)
3 à 6 Parties GG
3 à 10 Parties
3/4 Parties GG (Nouvelle VersionTest)
Gestion des Terrains
OK

Vous avez plusieurs choix pour gérer votre concours :

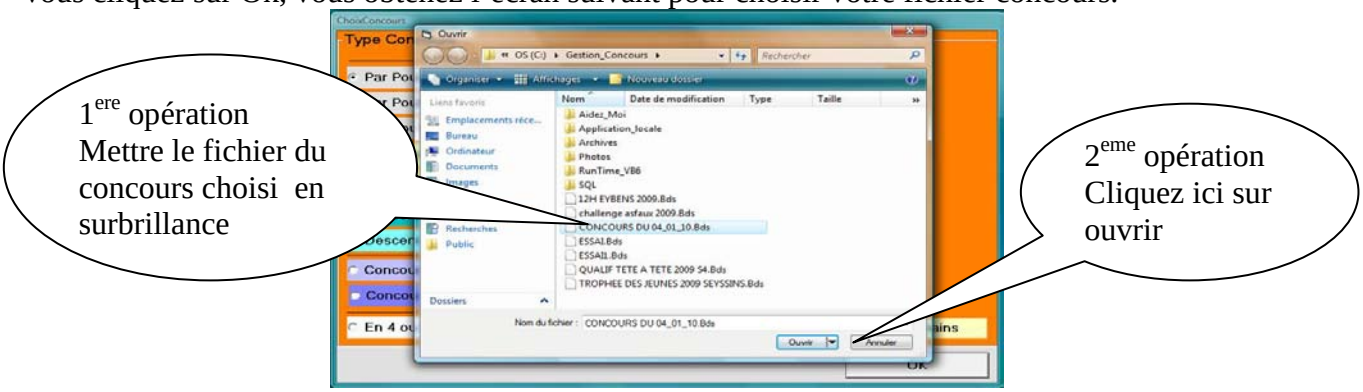
1. par Poule puis élimination directe (Type nationaux par poule)
2. par Poule puis élimination directe (En poule de trois)
3. par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
4. Championnat de France Jeunes / Groupe de 6 et Coupe de l'Avenir
5. Qualif Ligue 24
6. par Poule / A-B
7. par Poule / A-B (Récupération des Perdants 1TA au 2TB)
8. par Groupe / A-B-C
9. par Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
10. par Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs)
11. par les Concours A-B-C
12. par les Concours A-B
13. par les Concours A-B-C (Sans récupération du 2TA dans le 2TB)
14. par les Concours A-B (Sans récupération du 2TA dans le 2TB
15. par Concours de 3 à 6 parties (Gagnants contre Gagnants)
16. par Concours de 3 à 10 parties (type Marathon)

Si vous voulez suivre l'attribution des terrains vous cochez la case « Gestion des Terrains »

Retour au Sommaire

3.E.1 – Gestion du Graphique par poules puis en élimination directe

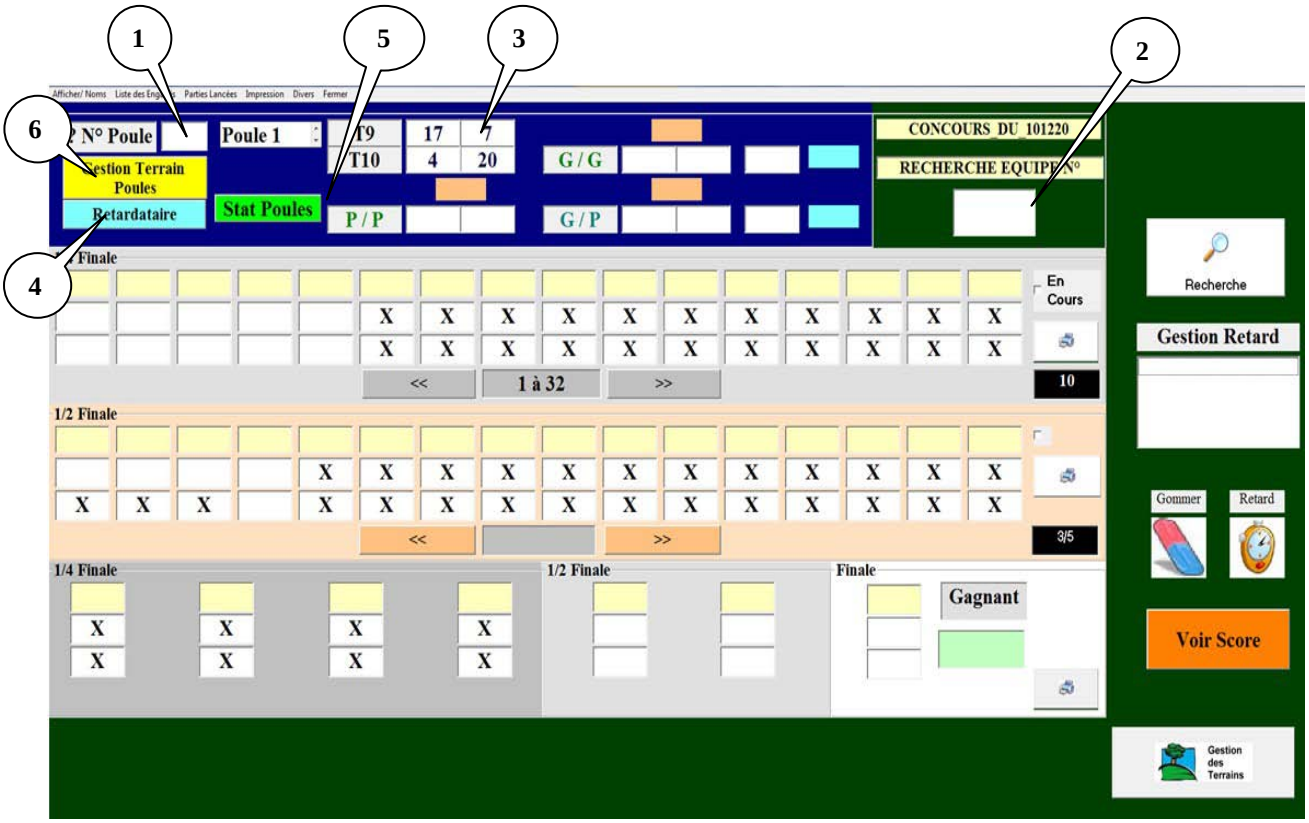
Vous choisissez et cochez par poule puis élimination directe (Type nationaux par poules). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.



Retour au Sommaire

3.E.1.A – Organisation du concours

Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



Zone 1 ⇨ permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro de poule et tapez : **« entrer »**

retour

Zone 2 ⇨ permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro d'une équipe et taper **« entrer »** au cas où le joueur ne se rappelle plus dans quelle poule il se trouve.

retour

Zone 3 ⇨ composition de la poule.

17	**contre**	**7**
4	**contre**	**20**

retour

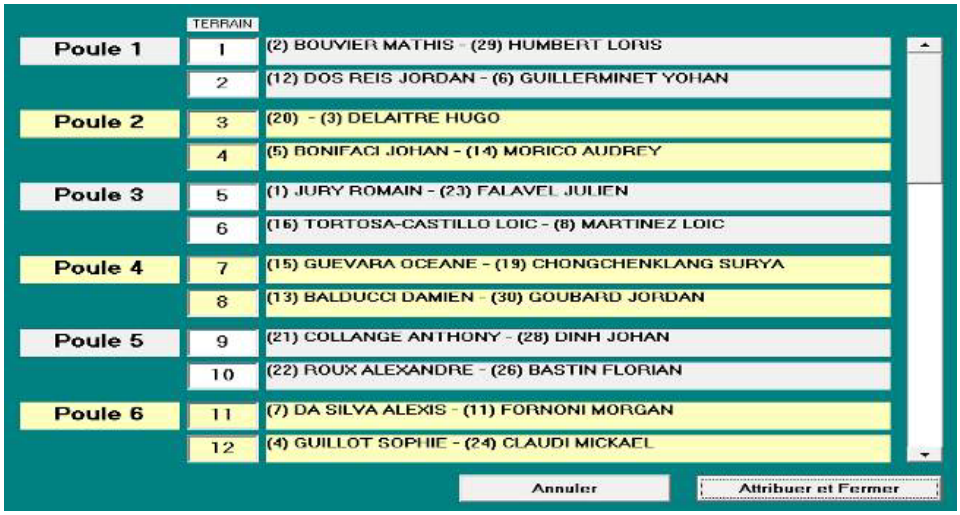
Zone 4 ⇨ permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours. Voir Fonction complémentaire

retour

Zone 5 ⇨ permet de visualiser le déroulement du concours sur les parties de poules.
Voir Fonction complémentaire

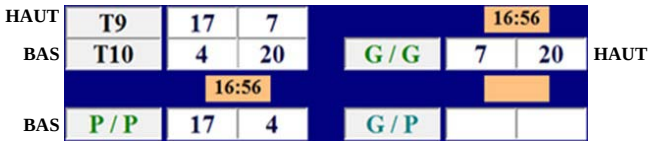
retour

Zone 6 ⇨ Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage. Voir Menu « Imprimer »

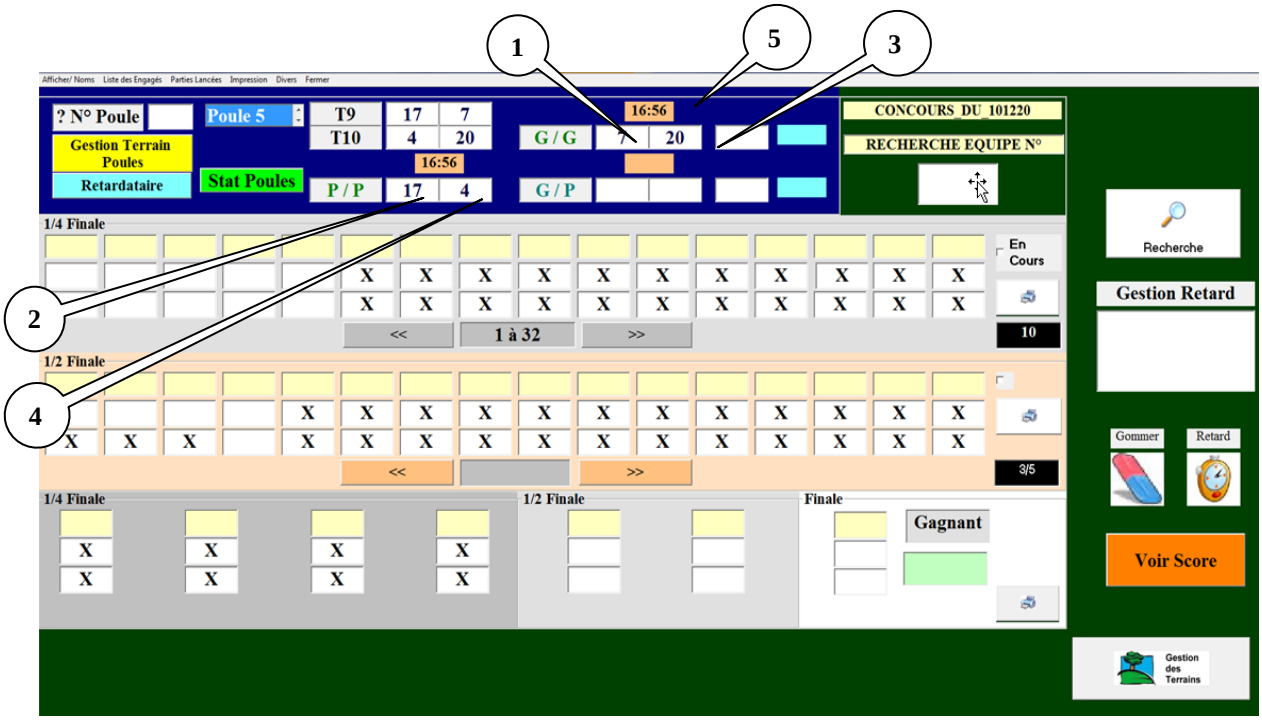

TERRAIN
Poule 1
1 (2) BOUVIER MATHIS - (29) HUMBERT LORIS
2 (12) DOS REIS JORDAN - (6) GUILLERMINET YOHAN
Poule 2
3 (20) - (3) DELAITRE HUGO
4 (5) BONIFACI JOHAN - (14) MORICO AUDREY
Poule 3
5 (1) JURY ROMAIN - (23) FALAVEL JULIEN
6 (16) TORTOSA-CASTILLO LOIC - (8) MARTINEZ LOIC
Poule 4
7 (15) GUEVARA OCEANE - (19) CHONGCHENKLANG SURYA
8 (13) BALDUCCI DAMIEN - (30) GOUBARD JORDAN
Poule 5
9 (21) COLLANGE ANTHONY - (28) DINH JOHAN
10 (22) ROUX ALEXANDRE - (26) BASTIN FLORIAN
Poule 6
11 (7) DA SILVA ALEXIS - (11) FORNONI MORGAN
12 (4) GUILLOT SOPHIE - (24) CLAUDI MICKAEL
Annuler
Attribuer et Fermer

Avant de modifier l'affectation des terrains, bien s'assurer qu'il y a des terrains libres. Ajouter des terrains avec la fonction « Gestion des Terrains »

S'il y a des poules de trois équipes, l'équipe qui gagne d'office se positionne toute seule dans la partie des gagnants.
Les parties se déroulent et les résultats commencent à vous parvenir, vous vous déplacerez comme indiqué ci-dessus pour trouver les poules et pouvoir valider les résultats de chaque équipe. Prenons pour exemple les résultats de la poule 5. L'équipe 7 est vainqueur, vous cliquez sur le chiffre 7 et l'équipe 7 se positionne dans la case des gagnants (bulle1) et l'équipe 17 dans la case des perdants (bulle 2). L'équipe 20 est vainqueur, et l'équipe 20 se positionne dans la case des gagnants (bulle 3) et l'équipe 4 dans la case des perdants (bulle 4). Vous pouvez remarquer que l'heure s'affiche dès qu'une équipe est couverte, c'est pour cela qu'il faut l'annoncer de suite : horaire justificatif pour les retards éventuels (bulle 5).
Rappel : les parties des gagnants se jouent sur les terrains impairs, les parties des perdants sur les terrains pairs et les parties de barrage sur les terrains pairs. (les parties du haut, terrains du haut – les parties du bas, terrains du bas)

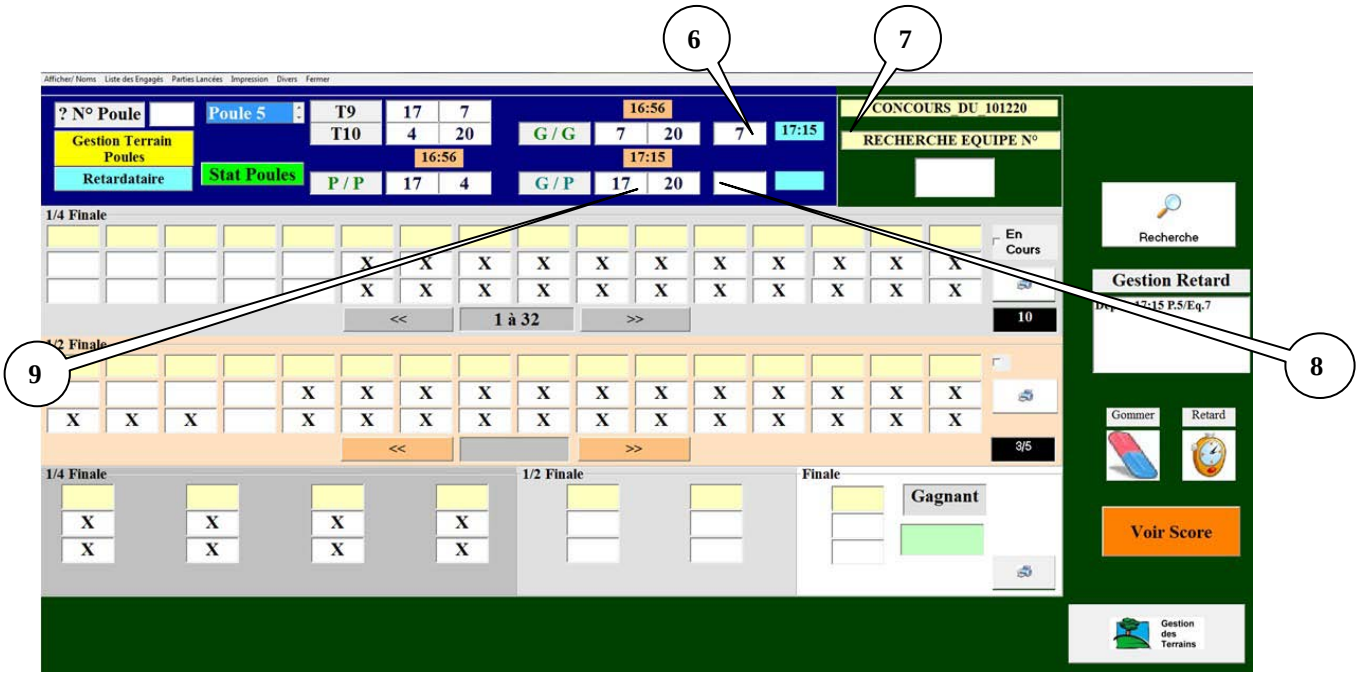


Comme vous le voyez sur l'écran suivant :



Et les parties continuent de se dérouler. Pour la partie des vainqueurs, l'équipe 7 est vainqueur et se positionne dans la case des qualifiés pour le tour suivant (bulle 6). L'heure de sa qualification

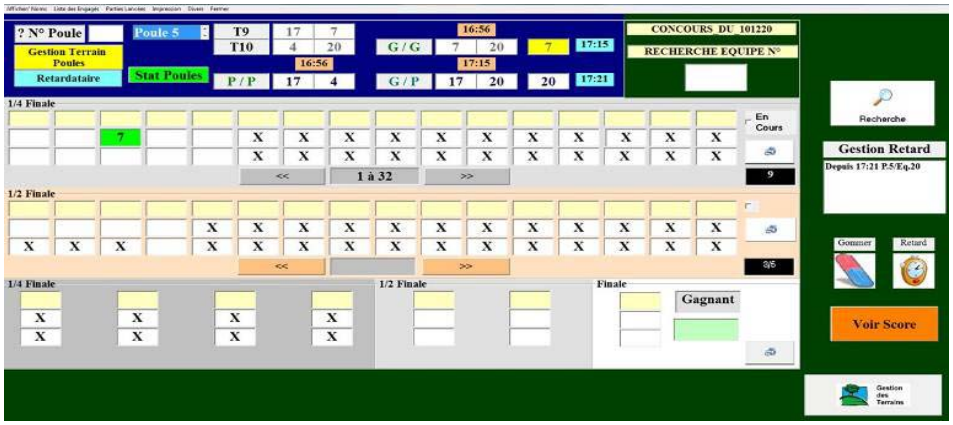
s'indique dans la case à côté (bulle 7) et l'équipe 20 qui est perdante se positionne dans la deuxième case des barrages (bulle 8). L'équipe 17 est vainqueur des perdants et se positionne dans la première case des barrages (bulle 9).



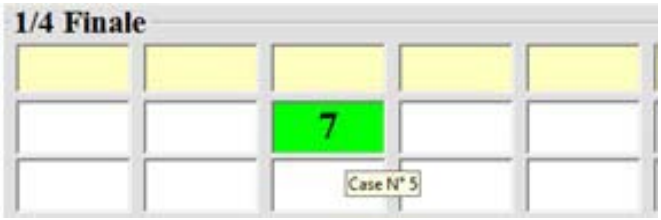
L'équipe 20 est vainqueur de la partie de barrage et se positionne dans la deuxième case des équipes qualifiées pour le tour suivant et l'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté.

Lorsque vous cliquez sur un qualifié des poules pour le tour suivant. En cliquant sur le 7, l'écran suivant apparaît :

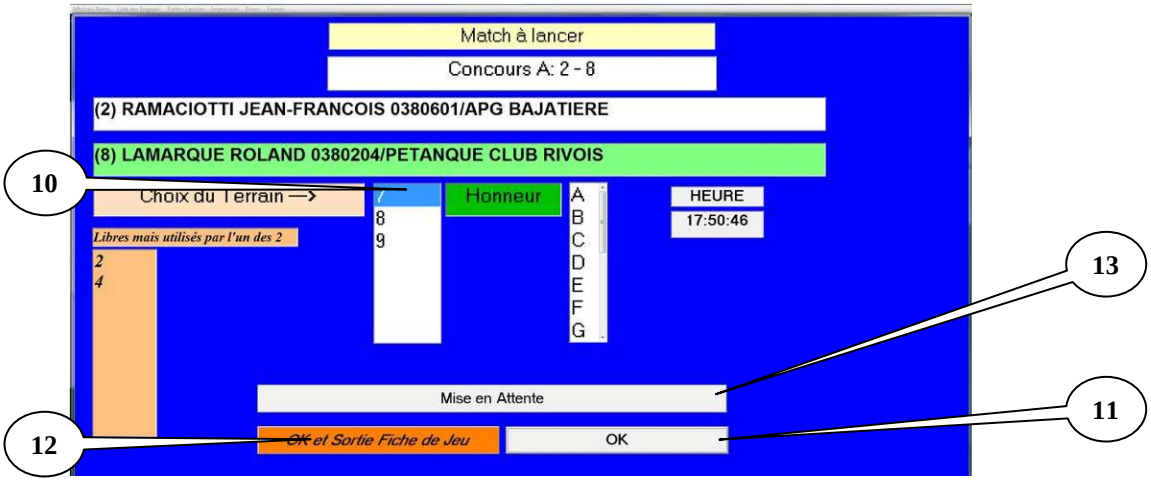
Cliquer sur « **OK** » pour valider le tirage, l'écran suivant apparaît :



L'équipe 7 s'est bien positionnée en case 5 :

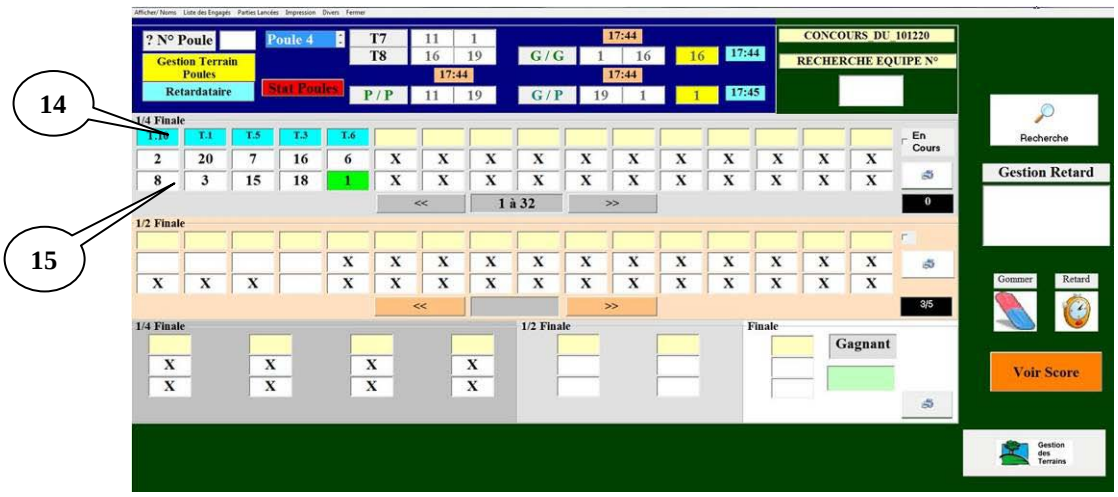


Le concours se poursuit, lorsqu'une équipe est couverte par une autre équipe pour la 1ère partie après les poules, le logiciel vous propose l'affectation d'un terrain. Dans l'exemple ci-dessous, vous cliquez sur le terrain n° 7 (bulle 10) et confirmez par « **Ok** » (bulle 11) ou « **Ok et Sortie Fiche de Jeu** » (bulle 12).
Dans le cas où aucun terrain n'est disponible, vous pouvez mettre en attente la partie en cliquant sur « **Mise en Attente** » (bulle 13) afin d'attendre qu'un terrain se libère.



Dans le cas où une partie est mise en attente vous pouvez relancer cette partie en faisant un double cliques sur → dans la page graphique, le logiciel vous proposera l'affectation d'un terrain.

A la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant si vous voulez un affichage par numéro :

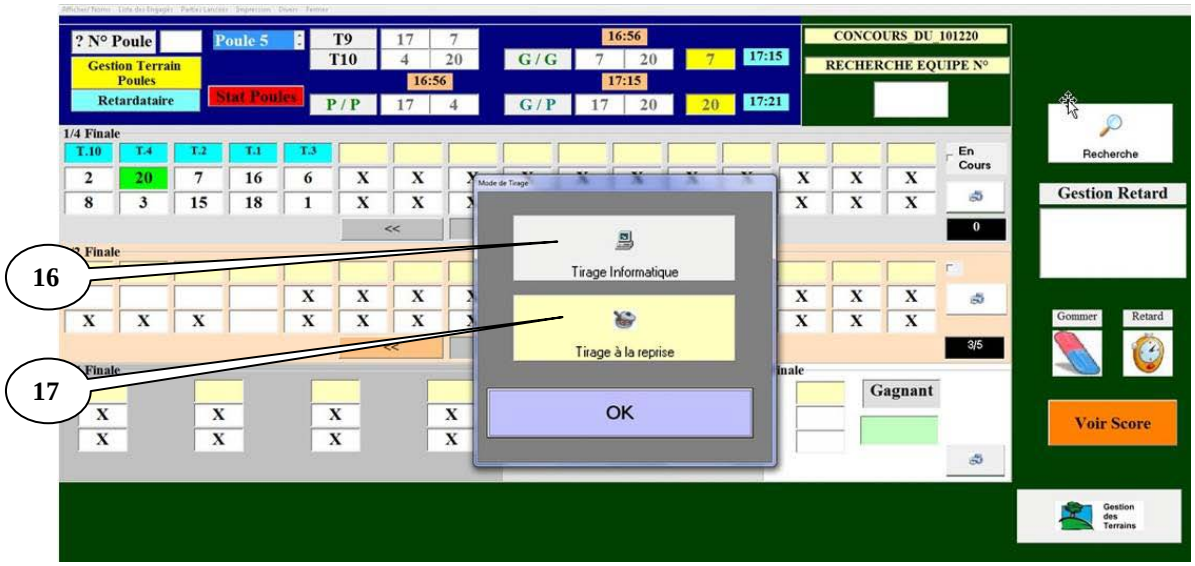


Bulle 14 : la ligne de l'affectation des terrains

Bulle 15 : la colonne du tirage du 1er tour après les poules

Le concours se poursuit, lorsque vous cliquez sur un vainqueur du tour après les poules, l'écran suivant apparaît, vous proposant deux modes de tirage.

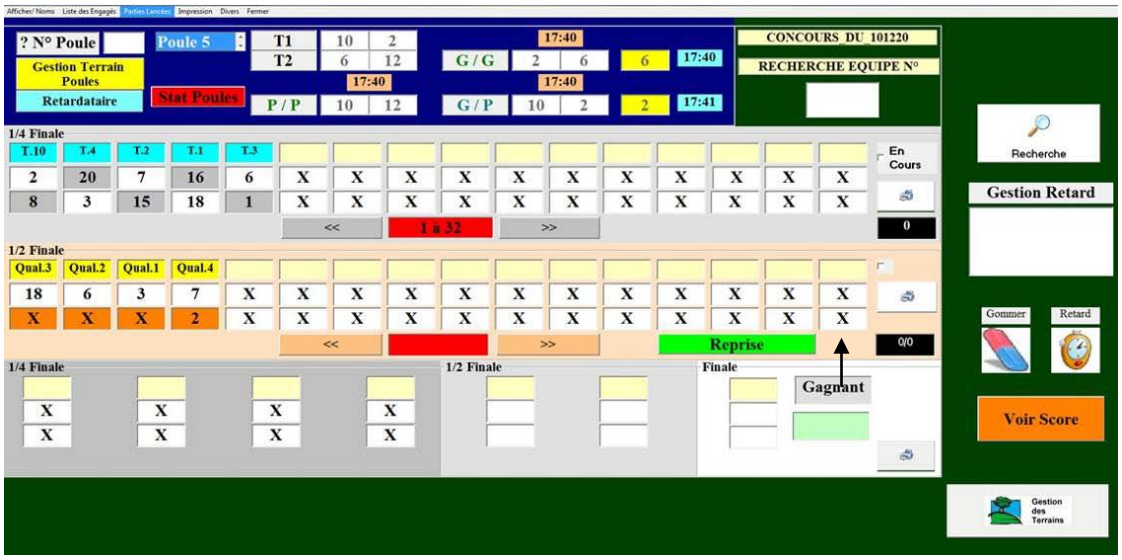
1. Tirage informatique (bulle 16)
2. Tirage à la reprise (bulle 17)



3. Si vous choisissez **« le tirage informatique »** et tapez « **Ok** », un message indiquant que l'équipe n'est pas couverte apparaît et vous cliquez sur « **Ok** », le numéro de l'équipe s'inscrit dans une des cases vides du tour suivant et cela de façon tout à fait aléatoire.

   Une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr à chaque tour, il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.

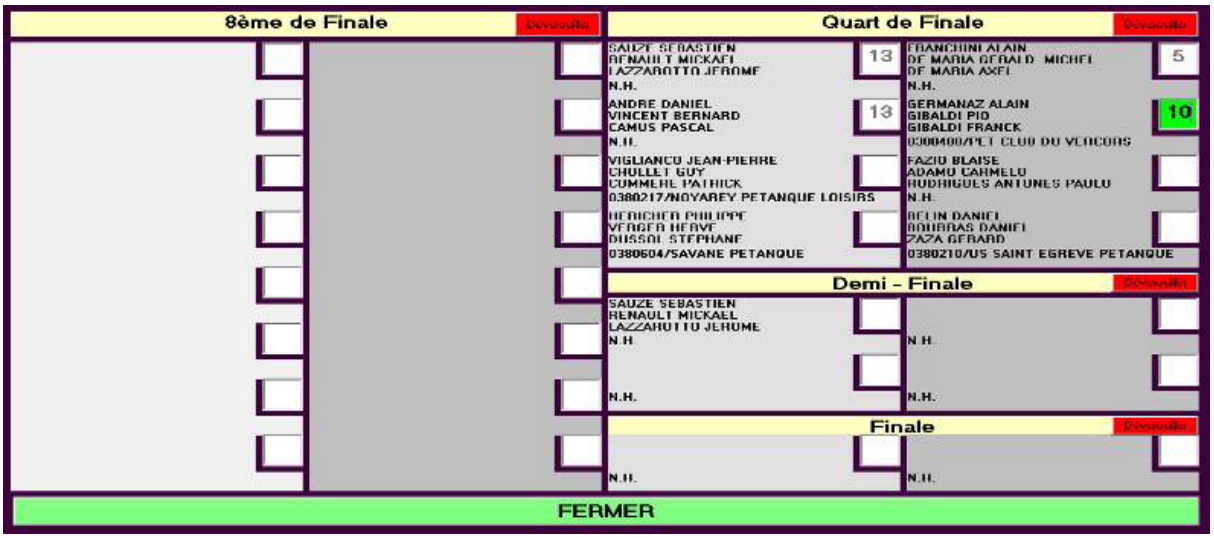
4. Si vous choisissez **« tirage à la reprise »** et tapez « **Ok** », il sert pour les concours ou le tirage se fait à la reprise suite à une interruption de la compétition en fin de soirée.



Pour reprendre le concours cliquez sur reprise

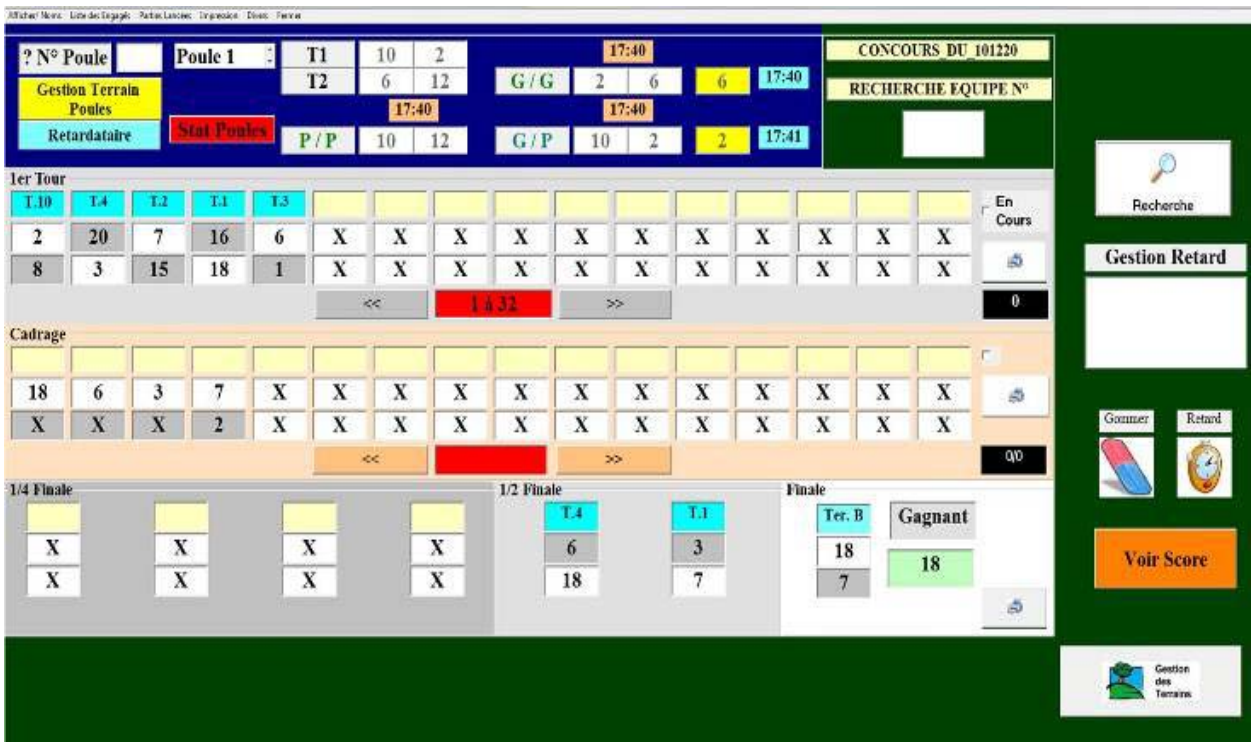
Nous allons traiter le tirage des demi-finales et lorsque vous cliquez sur l'équipe gagnante des 1/4, un écran pour indiquer le score de la partie des 1/4 apparaît, avec 13 automatiquement pour l'équipe gagnante. Vous mettez le score de l'équipe perdante et cliquez sur « Ok ». Vous procédez de même pour les autres résultats.

Voici l'écran qui s'affiche :



Il vous demande aussi le choix d'un terrain. Et les demi-finales peuvent se dérouler.

L'équipe 20 est gagnante en finale, vous cliquez sur le numéro, l'écran pour indiquer le score apparaît, vous le remplissez et faites « **Ok** ». Votre concours est terminé. Vous obtenez l'écran suivant :

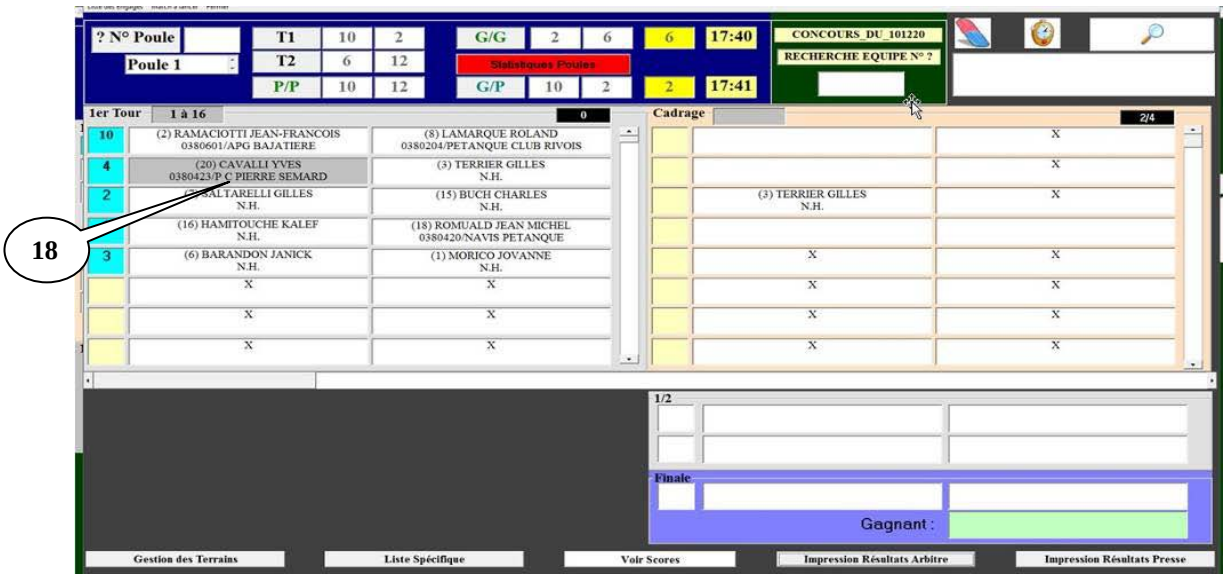


Retour au Sommaire

3.E.1.B – Définition des menus (options)

o Menu « Afficher/Noms »

Si vous préférez l'affichage par nom, vous allez dans le menu « Afficher/Noms » et à la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant pour un tirage par nom, les noms des équipes s'affichent en fonction du tirage (bulle 18) :



o Menu « Liste des engagées »

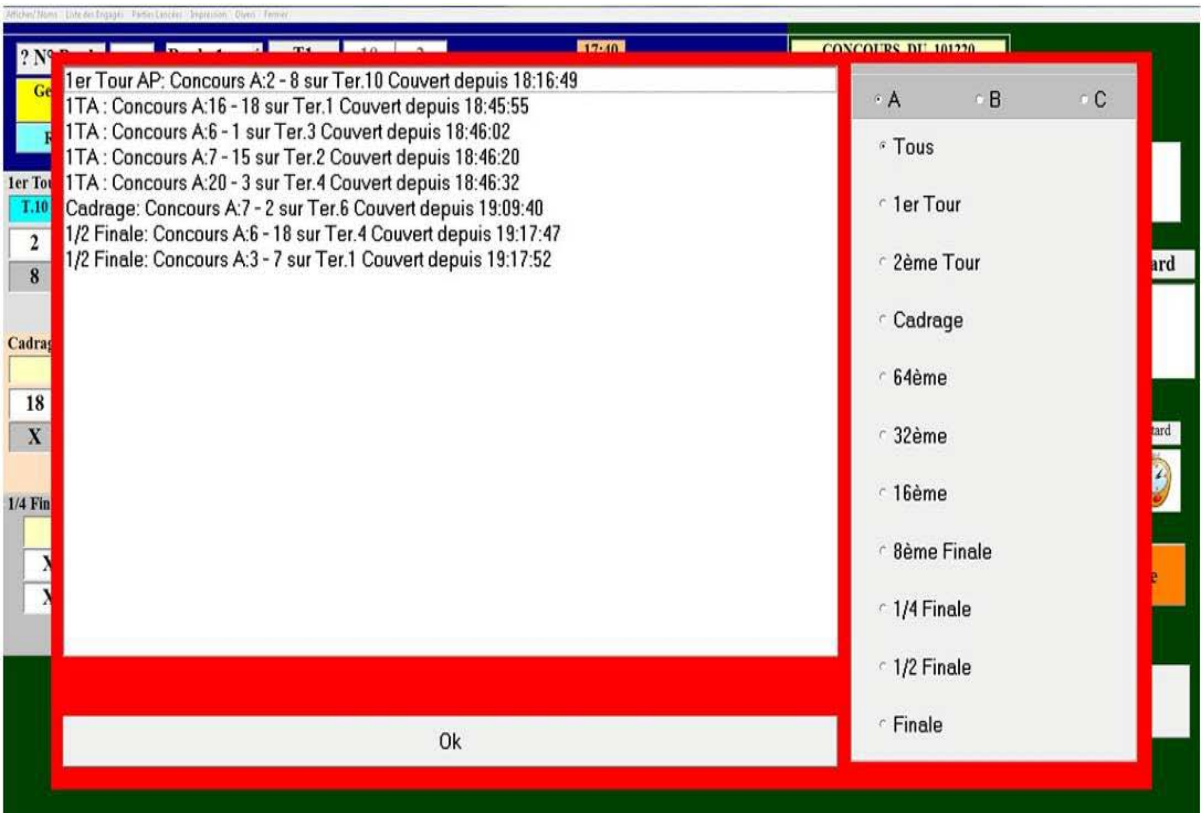
Vous pouvez également visualiser la liste des équipes en allant dans le menu « Liste des Engagés » :

Liste des Equipes Engagées
1 ANDRE DANIEL / VINCENT BERNARD / CAMUS PASCAL / N.H.
2 DI FAZIO PATRICK / CAVALLI YVES / MEUNIER FREDERIC / N.H.
3 ROUARD ALAIN / GUILLOT ROBERT / PECH GUY / 0380419/LES DEUX ALPES
4 BENACCHIO PATRICK / BENACCHIO YOANN / CORNIER GILBERT / 0380422/VIZILLE PETANQUE
5 CELLAURO GEORGES / / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
6 GAUDE SEBASTIEN / ROSIN JOHAN / GONZALES FREDERIC / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
7 MILETTO GISELE / MERCIER DANIEL / TRIPIER STEPHANE / 0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
8 JOUVENOT PATRICK / FINE WILLIAM / CANAYER JEROME / 0380421/COCHONNET CLUB ALPE HUEZ
9 LIATTARD JEAN-JACQUES / DUBUS CHRISTOPHE / / 0380404/PETANQUE CLUB CLAIXOIS
10 LANGUILLAT CHRISTIAN / DE CARVALHO GEORGES / DARGENT LOIC / N.H.
11 FIORE VINCENT / NICHILO NICOLAS / / 0380407/A S FONTAINE
12 PAVAN DANIEL / PAVAN ROBERT / JANNONE ALDO / N.H.
13 TODESCHINI ALDO / / / 0380407/A S FONTAINE
14 PATUREL PATRICK / MELET MARIO / GONZALES JEROME / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
15 GERMANAZ ALAIN / GIBALDI PIO / GIBALDI FRANCK / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
16 INESTAL GILBERT / INESTAL YOANN / DESCHARMES THIERRY / 0380411/A S SURIEUX ECHIROLLES
17 QUENENSSE BERNARD / / / 0380402/CLUB BOULISTE PONTOIS
18 / / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
19 MADANI KARIM / MIOR CYRILLE / / N.H.
20 SAUZE SEBASTIEN / RENAULT MICKAEL / LAZZAROTTO JEROME / N.H.
21 BOCHET FABRICE / RODRIGUEZ ALAIN / / N.H.
22 CATELAN FABIENNE / BOCHET CORINNE / GROSSOT SERGE / N.H.
23 CHRISTODOULOU BERNARD / BOTTA MARIE / BUCCI FRANCOIS / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
24 FRANCHINI ALAIN / DE MARIA GERALD MICHEL / DE MARIA AXEL / N.H.
25 VIGLIANCO JEAN-PIERRE / CHOLLET GUY / COMMERE PATRICK / 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS
26 SAGOT ALEXANDRE / TIVOLLIER JEAN CLAUDE / BOIREAU NICOLE / N.H.
27 ORTHALA ALAIN / SOUCHET JEAN-PIERRE / BOUGARDIER DIDIER / 0380308/AP ST QUENTIN FALLAVIER
28 DI GIOIA STEPHANE / D'ONGHIA ONOFRIO / MASSOLA DENIS / N.H.
29 FOURNIER SERGE / MICHON JACKY / MOINET JEAN-RICHARD / 0380417/A P LA MOTTE AVEILLANS
30 FAZIO BLAISE / ADAMO CARMELO / RODRIGUES ANTUNES PAULO / N.H.
31 CASALI SYLVIE / CASALI CLEMENT / VALLENTIN BERNARD / N.H.
32 ROCHER BRUNO / / / 0380520/CROLLES PETANQUE
33 HERICHER PHILIPPE / VERGER HERVE / DUSSOL STEPHANE / 0380604/SAVANE PETANQUE
Fermer

Vous pouvez également mettre cette équipe dans le fichier « Liste Spécifique » en cochant cette case.

o Menu « Parties lancées »

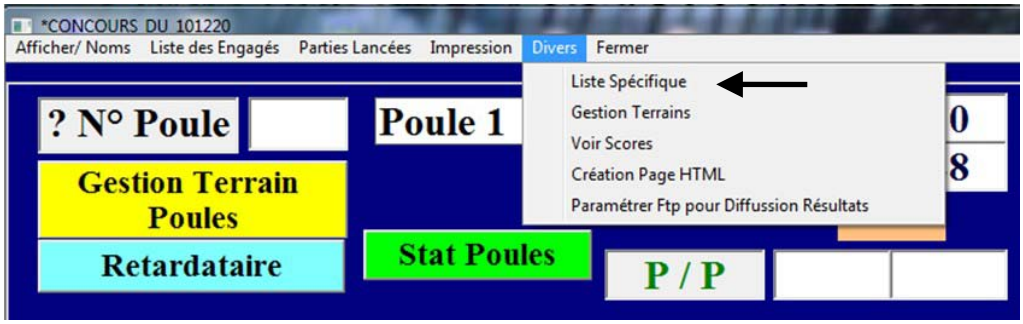
Vous pouvez également visualiser les parties à annoncer en cliquant dans le menu « Parties Lancées » :

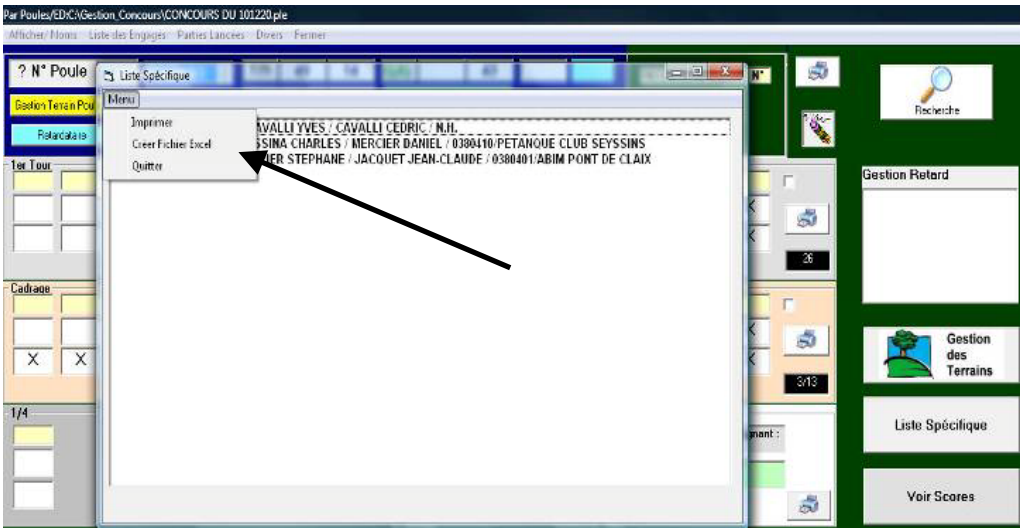

1er Tour AP: Concours A:2 - 8 sur Ter.10 Couvert depuis 18:16:49
1TA : Concours A:16 - 18 sur Ter.1 Couvert depuis 18:45:55
1TA : Concours A:6 - 1 sur Ter.3 Couvert depuis 18:46:02
1TA : Concours A:7 - 15 sur Ter.2 Couvert depuis 18:46:20
1TA : Concours A:20 - 3 sur Ter.4 Couvert depuis 18:46:32
Cadrage: Concours A:7 - 2 sur Ter.6 Couvert depuis 19:09:40
1/2 Finale: Concours A:6 - 18 sur Ter.4 Couvert depuis 19:17:47
1/2 Finale: Concours A:3 - 7 sur Ter.1 Couvert depuis 19:17:52
Ok
A
B
C
Tous
1er Tour
2ème Tour
Cadrage
64ème
32ème
16ème
8ème Finale
1/4 Finale
1/2 Finale
Finale

o Menu « Liste spécifique »

Cette fonction servira pour la création d'un nouveau concours. Elle génère un fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: »).

Dans le Menu Divers, sélectionner «Liste spécifique» puis sélectionner «Créer un Fichier Excel »





Exemple de fichier Excel extrait depuis la liste spécifique (il pourra être utilisé pour la création d'un nouveau concours, voir : paragraphe « Préparer concours » Ajouter des fichiers xls)

Liste Spéciale

N° Equipe	N° CD	N° Licence	Nom/Prénom	Club/Joueur	Club/Equipe
1	038	03801020	MORICO JOVANNE	0380408/PET CLUB DU VERCORS	N.H.
	038	03809910	DI FRENZA JOSEPH	0380408/PET CLUB DU VERCORS	
	038	03803679	FILLET COCHE SERGE	0380423/P C PIERRE SEMARD	
2	038	03814178	RAMACIOTTI JEAN-FRANCOIS	0380601/APG BAJATIERE	0380601/APG BAJATIERE
	038	03818474	GARDET DOMINIQUE	0380601/APG BAJATIERE	
	038	03826635	RONSEAUX MARC	0380601/APG BAJATIERE	
3	038	03800542	TERRIER GILLES	0380417/A P LA MOTTE AVEILLANS	N.H.
	038	03816188	BIGNOTTI PATRICE	0380417/A P LA MOTTE AVEILLANS	
	038	03801404	FODERA ALPHONSE	0380414/AMICALE PET MUROISE	
4	038	03823662	AZZOLINI CHRISTOPHE	0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD	0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD
	038	03820097	SONZOGNI JEAN FRANCOIS	0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD	
	038	03826052	CAYRE THIERRY	0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD	
5	038	03817358	DURAN AXEL	0380420/NAVIS PETANQUE	N.H.
	038	05805349	RENAULT MICKAEL	0380420/NAVIS PETANQUE	
	038	07113823	COLLOMB ANTOINE	0380314/OPC LA VERPILLIERE	
6	038	03814416	BARANDON JANICK	0380201/PET ARC EN CIEL VINAY	N.H.
	038	03825910	PAUL CLAUDE	0380201/PET ARC EN CIEL VINAY	
	038	03821872	LAMBERT NICOLAS	0380208/PET CLUB ST HILAIRE	

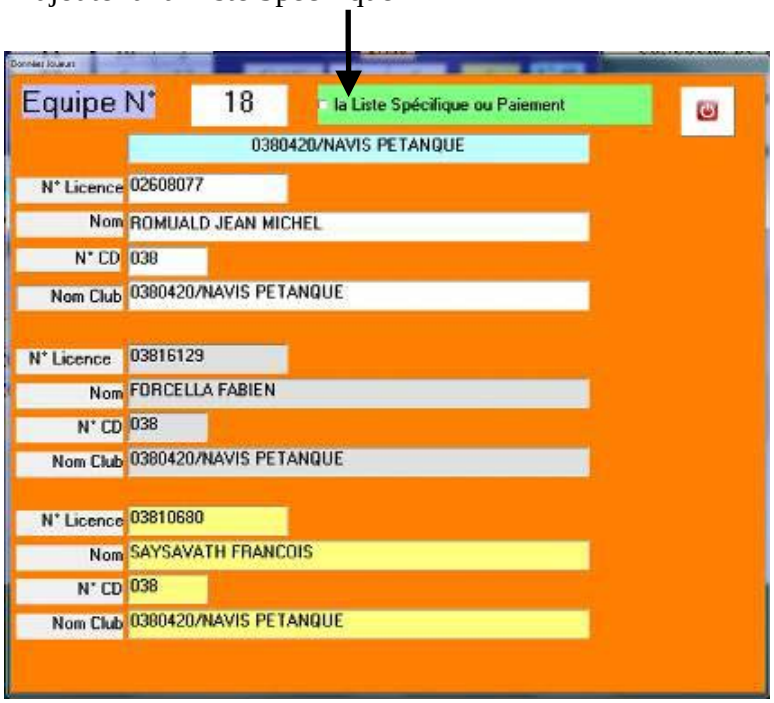
Ce fichier se trouve dans le répertoire « Gestion Concours »

Retour au Sommaire

3.E.1.C – Affichage fiche équipe

En faisant un clic droit sur le n° d'équipe dans le graphique, vous allez sur la fiche de l'équipe.

- Dans cette fiche, vous pouvez modifier les joueurs de la même manière que dans le paragraphe : « Préparer Concours ».
- Vous pouvez également mettre cette équipe dans le fichier « Liste Spécifique » en cochant la case de : « Rajouter à la Liste Spécifique »



Retour au Sommaire

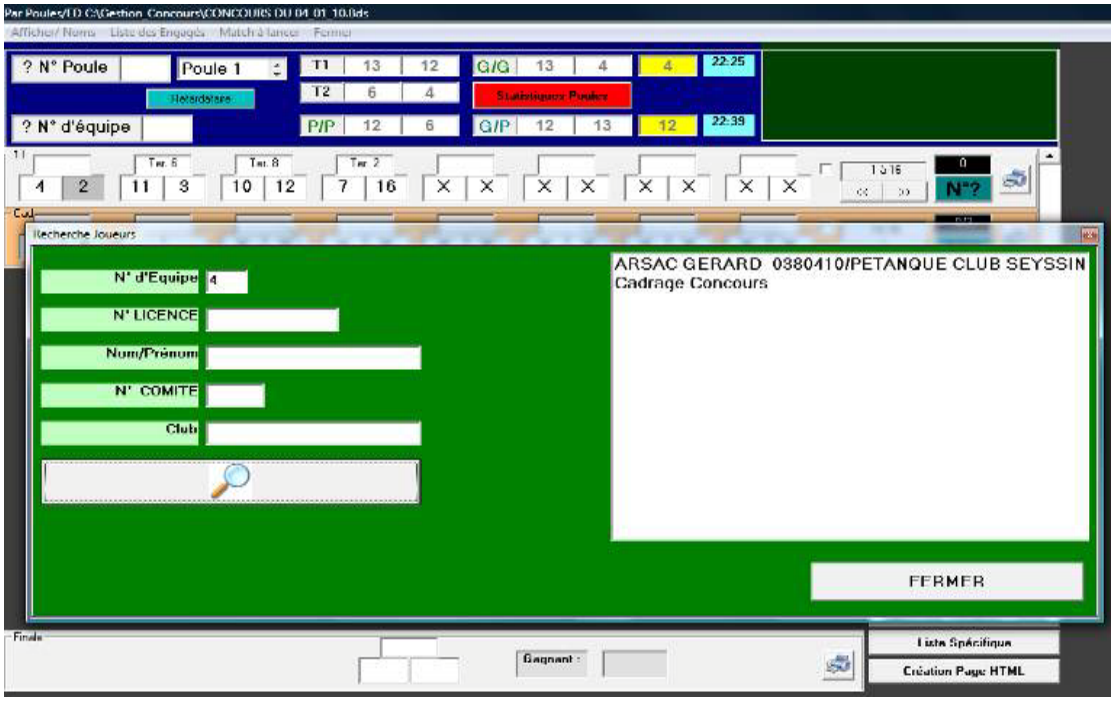
3.E.1.D – Modifications et Recherche

La Gomme (Zone 19).

Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la gomme, de maintenir le bouton enfoncé et de glisser la gomme sur la case à effacer et le résultat précédemment fait est annulé, (dans le cas ou vous auriez cliqué sur le perdant d'une partie). Vous pouvez procéder de nouveau au tirage.

La Loupe Recherche (Zone 20) sur l'écran précédent.

Elle permet d'afficher un écran ou en mettant le nom du joueur ou son numéro d'équipe, cela affiche les coordonnées du joueur et sa position dans le concours. Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous :

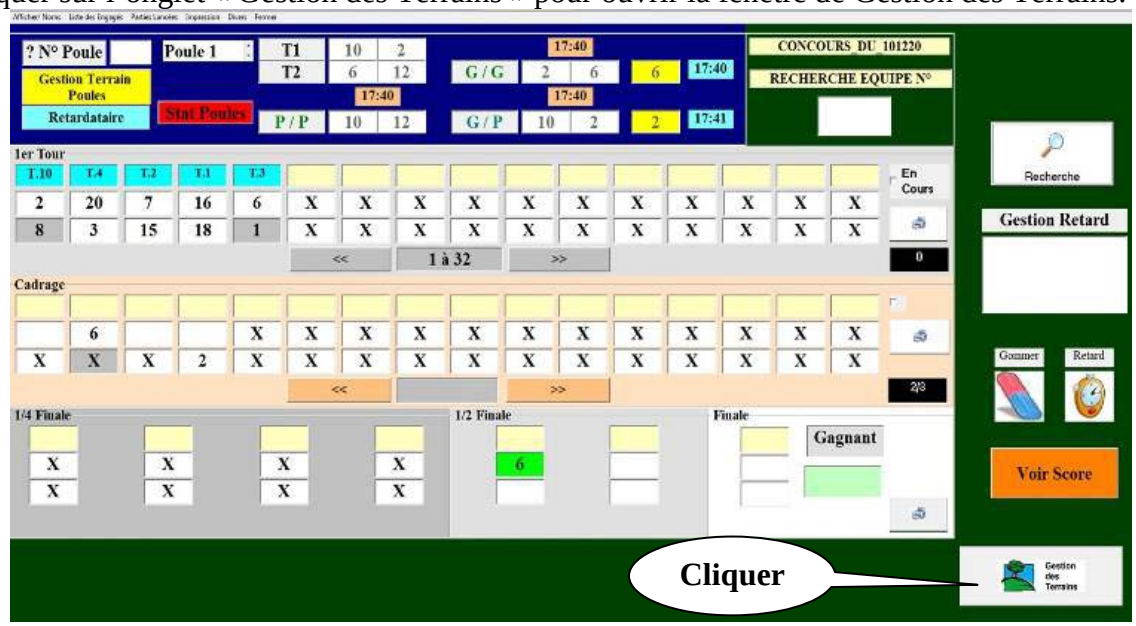


Retour au Sommaire

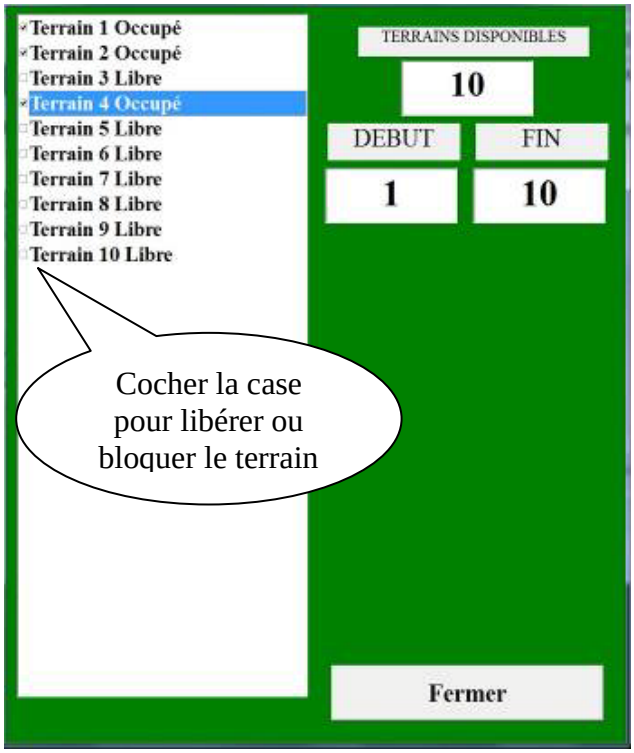
3.E.1.E - Gestion des terrains

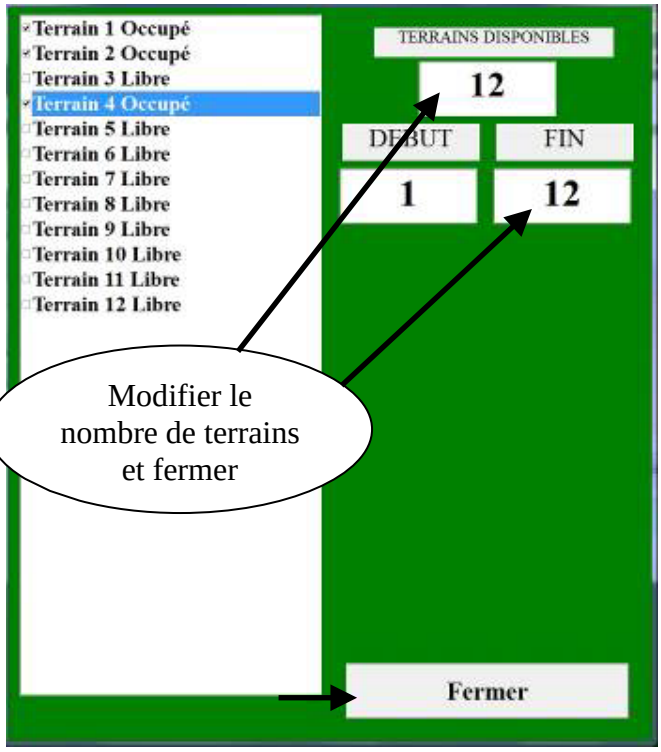
Permet de visualiser, libérer, bloquer ou ajouter des terrains pendant le concours.

Cliquer sur l'onglet « Gestion des Terrains » pour ouvrir la fenêtre de Gestion des Terrains.

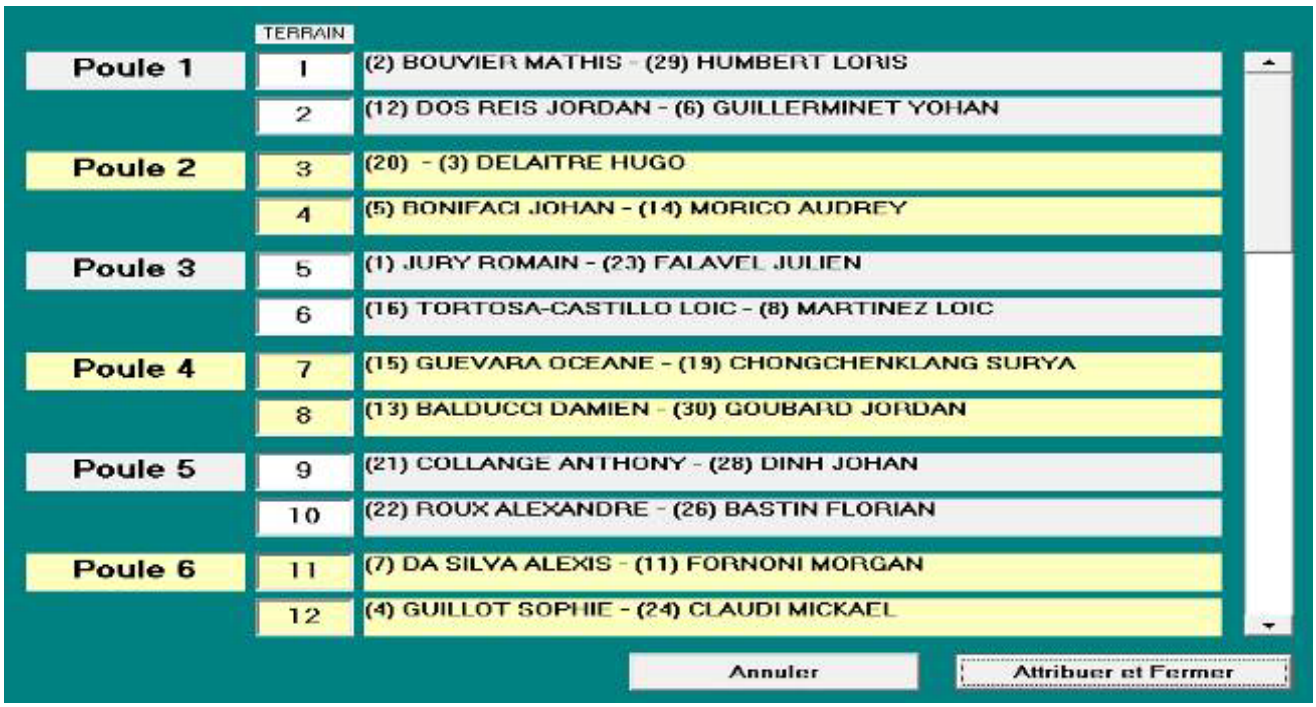


Dans la fenêtre Gestion des Terrains, ajouter les terrains ou libérer et bloquer les terrains en cochant les cases qui précèdent les n° de terrain.





Ajout de terrains

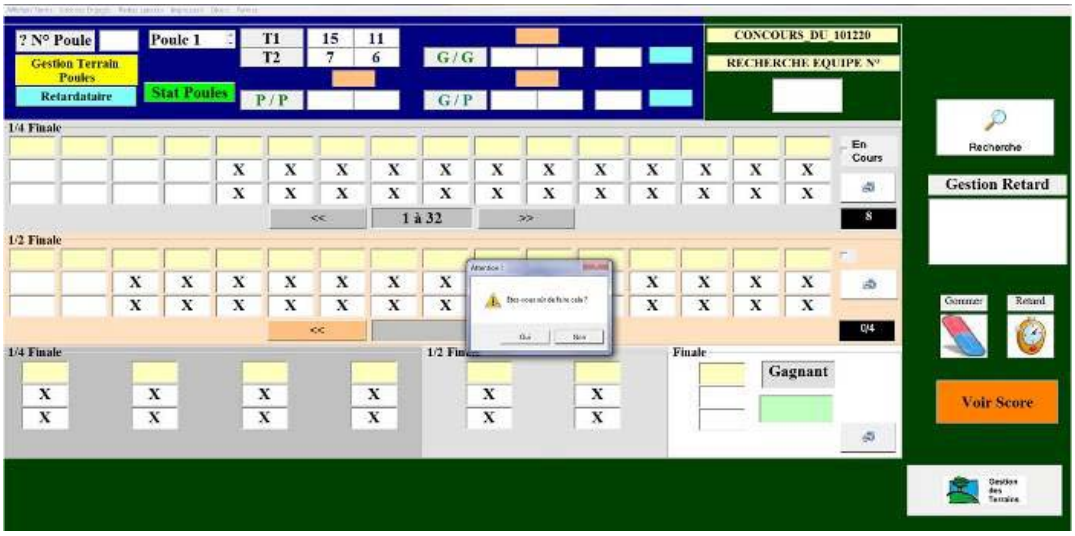


Retour au Sommaire

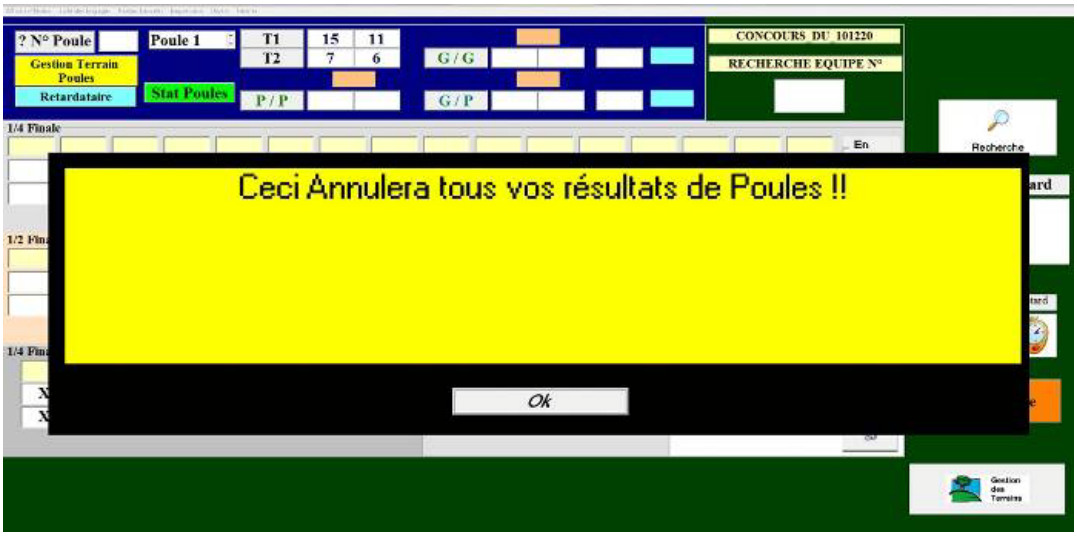
3.E.1.F – Retardataires

Permet de rajouter des équipes ou des poules après le tirage et avant le début du concours (cette opération se fait automatiquement).

Etape 1 : cliquer sur « Oui »

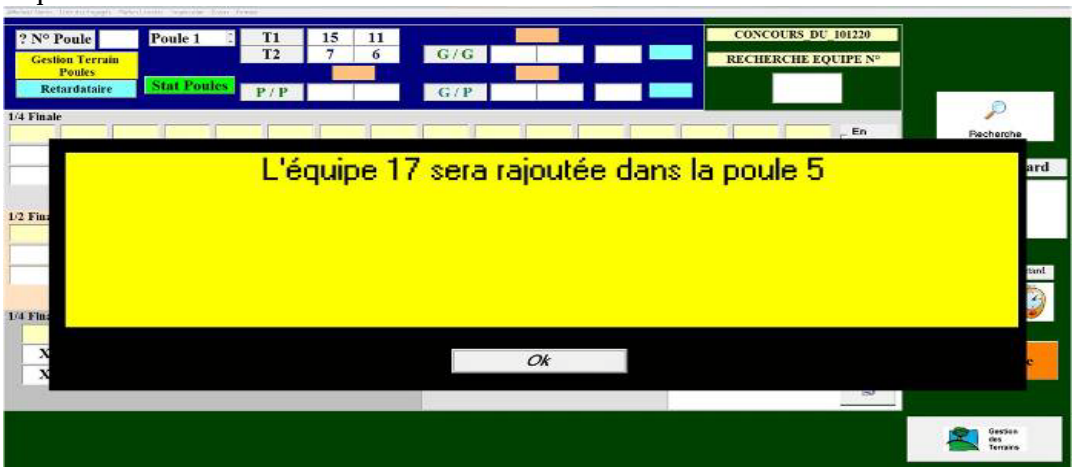


Etape 2 : cliquer sur « Ok »



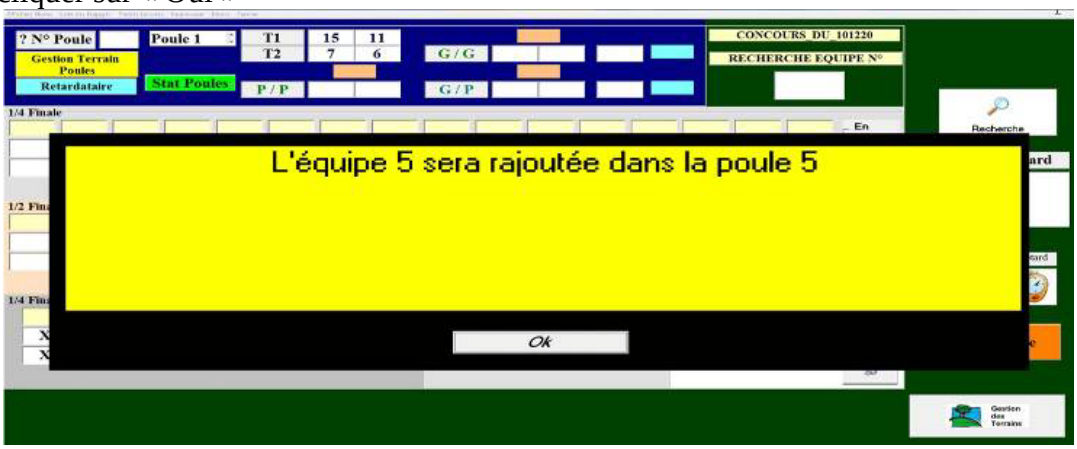
Etape 3 : cliquer sur « Oui »

Etape 4 : cliquer sur « Ok »



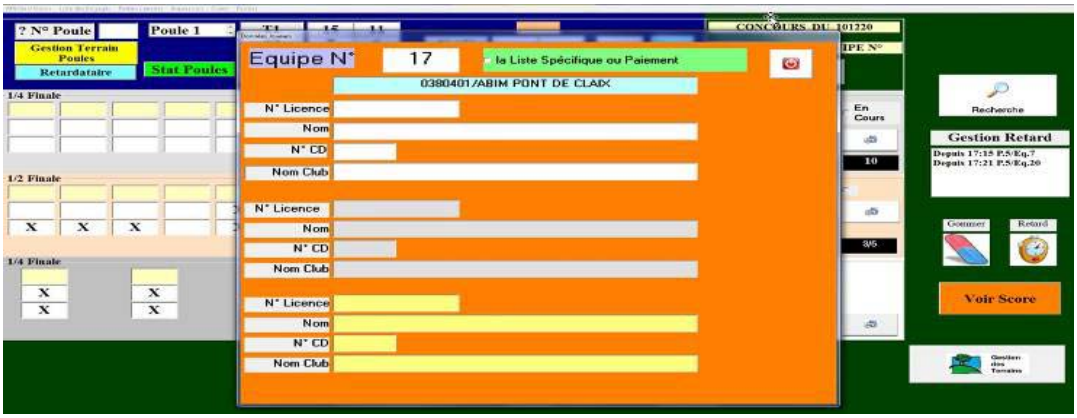
Etape 5 : cliquer sur « Oui »

Etape 6 : cliquer sur « Oui »

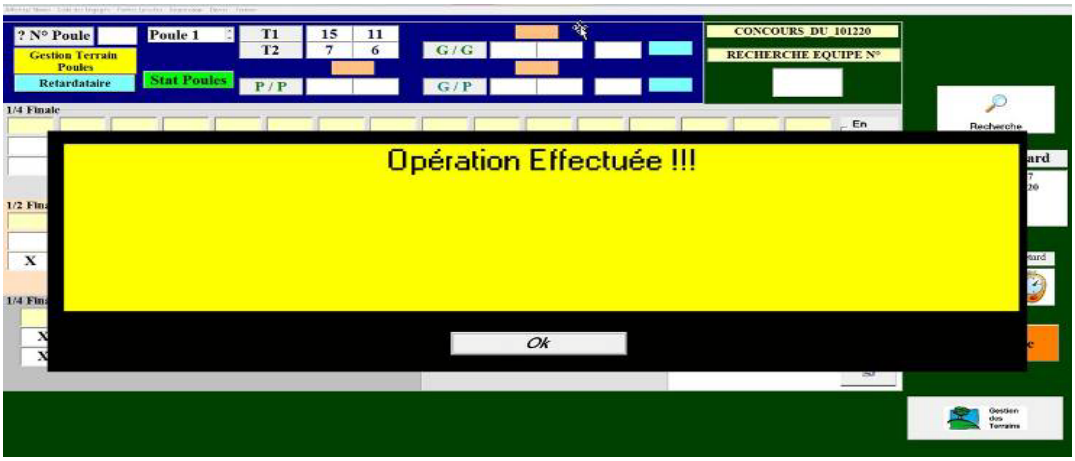


Etape 7 : cliquer sur « Oui »

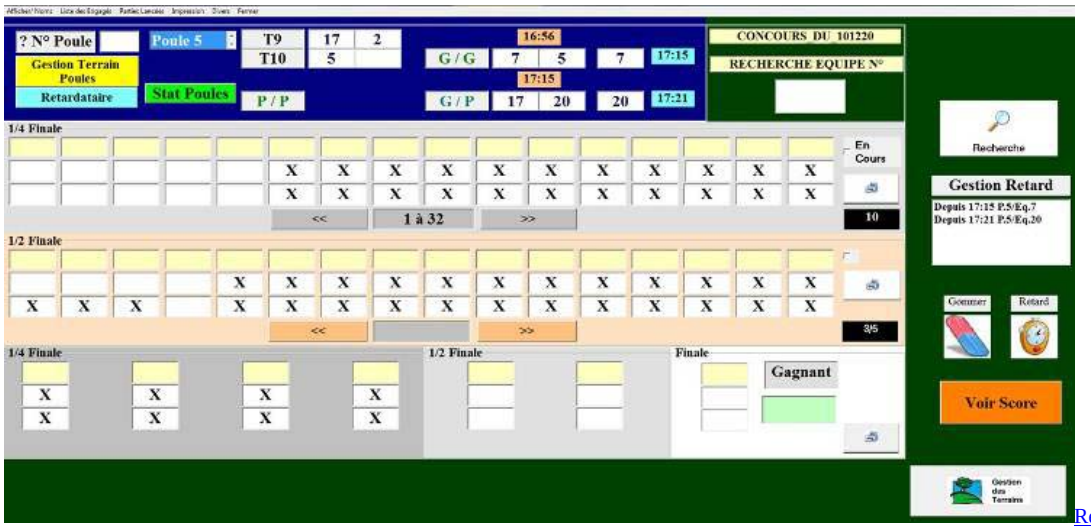
Etape 8 : renseigner la fiche de l'équipe supplémentaire puis cliquer sur « ⏻ » pour fermer la fenêtre.



Etape 9 : cliquer sur « Ok » pour finaliser l'opération



L'équipe 17 est ajoutée en poule 5.

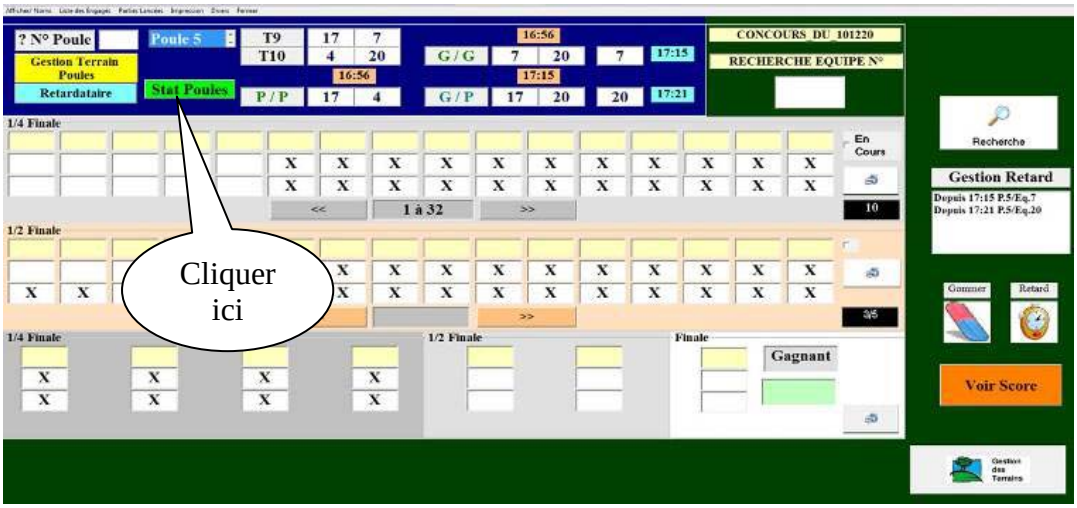


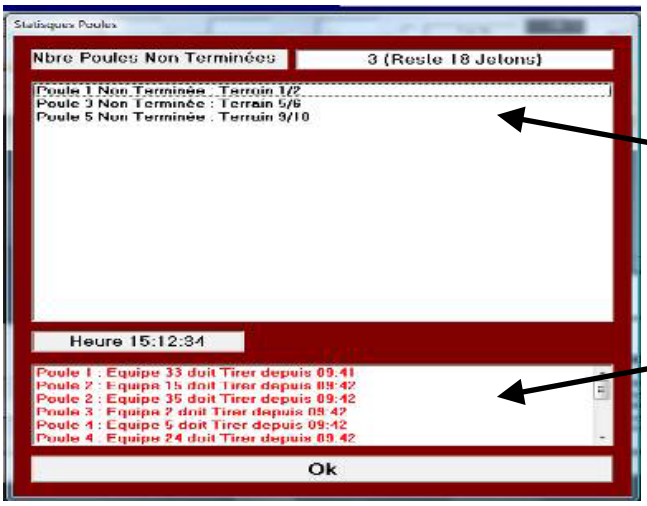
Retour au Sommaire

3.E.1.G – Statistique Poule

Visualise les poules qui ne sont pas terminées et les équipes qui ne sont pas venues au tirage.

- Cliquer sur l'onglet « Statistiques Poules » pour ouvrir la fenêtre.




Statistiques Poules
Nbre Poules Non Terminées
3 (Reste 18 Jetons)
Poule 1 Non Terminée : Terrain 1/2
Poule 3 Non Terminée : Terrain 5/6
Poule 5 Non Terminée : Terrain 9/10
Heure 15:12:34
Poule 1 : Equipe 33 doit Tirer depuis 09:41
Poule 2 : Equipe 15 doit Tirer depuis 09:42
Poule 2 : Equipe 35 doit Tirer depuis 09:42
Poule 3 : Equipe 7 doit Tirer depuis 09:42
Poule 4 : Equipe 5 doit Tirer depuis 09:42
Poule 4 : Equipe 24 doit Tirer depuis 09:42
Ok

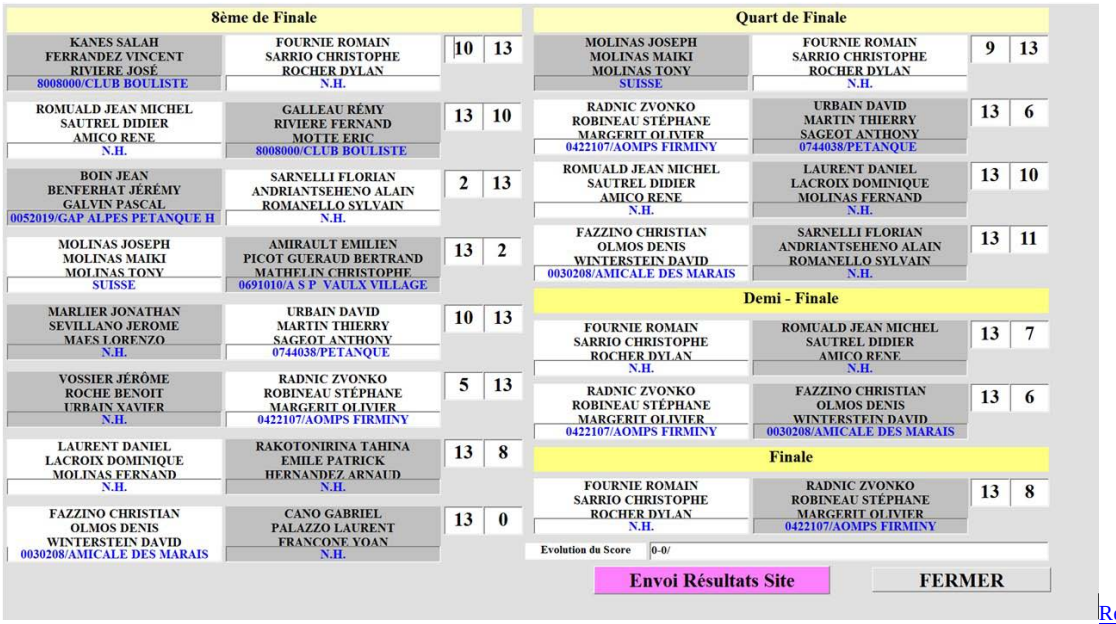
Cette fenêtre visualise les poules non terminées.

Cette fenêtre visualise les équipes qui ne sont pas venues au tirage.

Retour au Sommaire

3.E.1.H – Scores

Si vous voulez rentrer ou modifier les scores des parties finales.

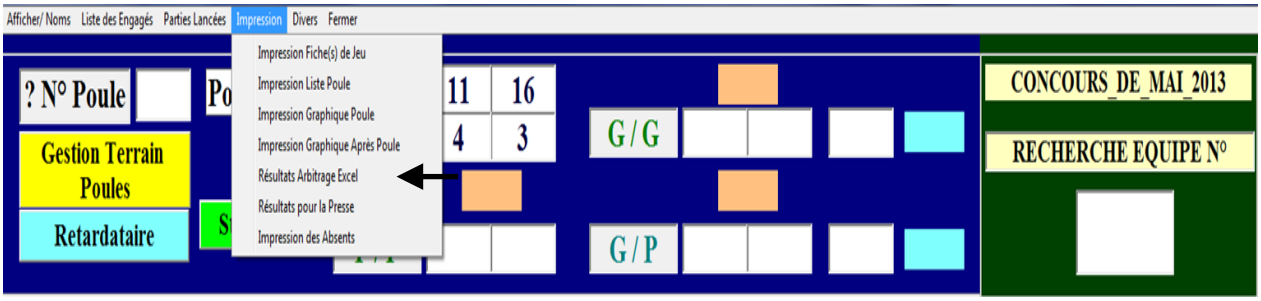

8ème de Finale
KANES SALAH / FERRANDEZ VINCENT / RIVIERE JOSÉ / 8008000/CLUB BOULISTE — 10
FOURNIE ROMAIN / SARRIO CHRISTOPHE / ROCHER DYLAN / N.H. — 13
ROMUALD JEAN MICHEL / SAUTREL DIDIER / AMICO RENE / N.H. — 13
GALLEAU RÉMY / RIVIERE FERNAND / MOTTE ERIC / 8008000/CLUB BOULISTE — 10
BOIN JEAN / BENFERHAT JÉRÉMY / GALVIN PASCAL / 0052019/GAP ALPES PETANQUE H — 2
SARNELLI FLORIAN / ANDRIANTSEHENO ALAIN / ROMANELLO SYLVAIN / N.H. — 13
MOLINAS JOSEPH / MOLINAS MAIKI / MOLINAS TONY / SUISSE — 13
AMIRAULT EMILIEN / PICOT GUERAUD BERTRAND / MATHELIN CHRISTOPHE / 0691010/A S P VAULX VILLAGE — 2
MARLIER JONATHAN / SEVILLANO JEROME / MAES LORENZO / N.H. — 10
URBAIN DAVID / MARTIN THIERRY / SAGEOT ANTHONY / 0744038/PETANQUE — 13
VOSSIER JÉRÔME / ROCHE BENOIT / URBAIN XAVIER / N.H. — 5
RADNIC ZVONKO / ROBINEAU STÉPHANE / MARGERIT OLIVIER / 0422107/AOMPS FIRMINY — 13
LAURENT DANIEL / LACROIX DOMINIQUE / MOLINAS FERNAND / N.H. — 13
RAKOTONIRINA TAHINA EMILE PATRICK / HERNANDEZ ARNAUD / N.H. — 8
FAZZINO CHRISTIAN / OLMOS DENIS / WINTERSTEIN DAVID / 0030208/AMICALE DES MARAIS — 13
CANO GABRIEL / PALAZZO LAURENT / FRANCONE YOAN / N.H. — 0
Quart de Finale
MOLINAS JOSEPH / MOLINAS MAIKI / MOLINAS TONY / SUISSE — 9
FOURNIE ROMAIN / SARRIO CHRISTOPHE / ROCHER DYLAN / N.H. — 13
RADNIC ZVONKO / ROBINEAU STÉPHANE / MARGERIT OLIVIER / 0422107/AOMPS FIRMINY — 13
URBAIN DAVID / MARTIN THIERRY / SAGEOT ANTHONY / 0744038/PETANQUE — 6
ROMUALD JEAN MICHEL / SAUTREL DIDIER / AMICO RENE / N.H. — 13
LAURENT DANIEL / LACROIX DOMINIQUE / MOLINAS FERNAND / N.H. — 10
FAZZINO CHRISTIAN / OLMOS DENIS / WINTERSTEIN DAVID / 0030208/AMICALE DES MARAIS — 13
SARNELLI FLORIAN / ANDRIANTSEHENO ALAIN / ROMANELLO SYLVAIN / N.H. — 11
Demi - Finale
FOURNIE ROMAIN / SARRIO CHRISTOPHE / ROCHER DYLAN / N.H. — 13
ROMUALD JEAN MICHEL / SAUTREL DIDIER / AMICO RENE / N.H. — 7
RADNIC ZVONKO / ROBINEAU STÉPHANE / MARGERIT OLIVIER / 0422107/AOMPS FIRMINY — 13
FAZZINO CHRISTIAN / OLMOS DENIS / WINTERSTEIN DAVID / 0030208/AMICALE DES MARAIS — 6
Finale
FOURNIE ROMAIN / SARRIO CHRISTOPHE / ROCHER DYLAN / N.H. — 13
RADNIC ZVONKO / ROBINEAU STÉPHANE / MARGERIT OLIVIER / 0422107/AOMPS FIRMINY — 8
Evolution du Score
0-0/
Envoi Résultats Site
FERMER

Retour au Sommaire

3.E.1.I – Impressions

3.E.1.I.1 – « Impression Résultats Arbitre

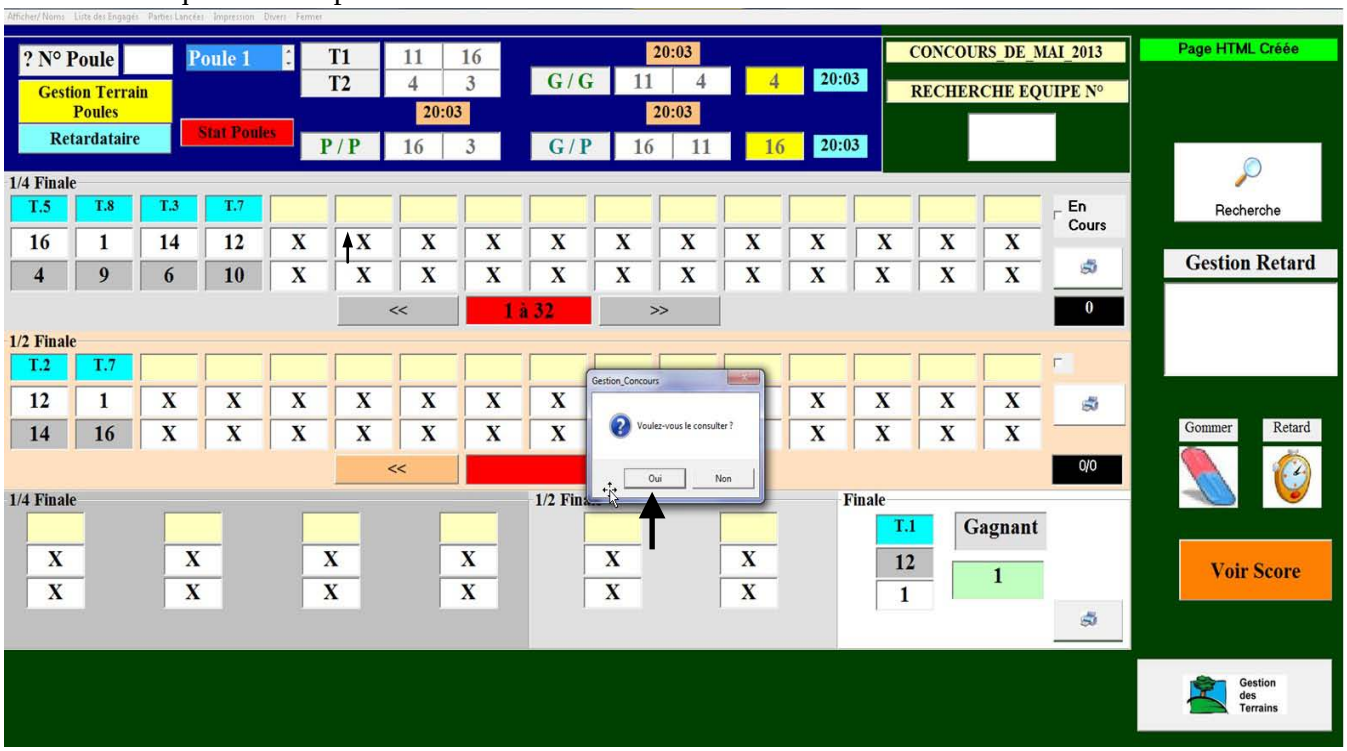
Si vous voulez sauvegarder et imprimer le rapport de l'arbitre, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionner « **Résultat arbitrage Excel** » qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: ».



Ci-après la procédure à appliquer pour générer le fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C: » :

- 1 : cliquer sur « OK »

- 2 : cliquer sur oui pour le consulter



- 3 : Vous pouvez maintenant modifier et compléter le rapport ainsi généré.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL
Agréée par le Ministère de la Jeunesse et Sports
Siège Social: 13, rue Trigance-13002 MARSEILLE
ANNEXE AU REGLEMENT DES CONCOURS INTERNATIONAUX ET NATIONAUX

COMITE: ISERE (38) LIGUE: RHONE-ALPES

N° CONCOURS Ville : ECHIROLLES NBRE 16

ARBITRE

RESULTATS du CONCOURS (1)

N° Licence	*Nom, Prénom en lettres majuscules*	*Association ou Club*	*N° Dép.*	*N° D'équipe*	*Points (3)*
Finalistes					
03814437	BUTTARD DAMIEN	0380407/A S FONTAINE	38	12	
03801754	DURIAVIG YVAN	0380609/CHEMINOTS PETANQUE	38		
03826015	GARNIER STEPHANE	0380407/A S FONTAINE	38		
Vainqueurs					
03801020	MORICO JOVANNE	0380408/PET CLUB DU VERCORS	38	1	
03809910	DI FRENZA JOSEPH	0380408/PET CLUB DU VERCORS	38		
03803679	FILLET COCHE SERGE	0380423/P C PIERRE SEMARD	38		

A ECHIROLLES Le 30/05/2013

Nom de l'arbitre Principal TIVOLLIER Jean-Claude

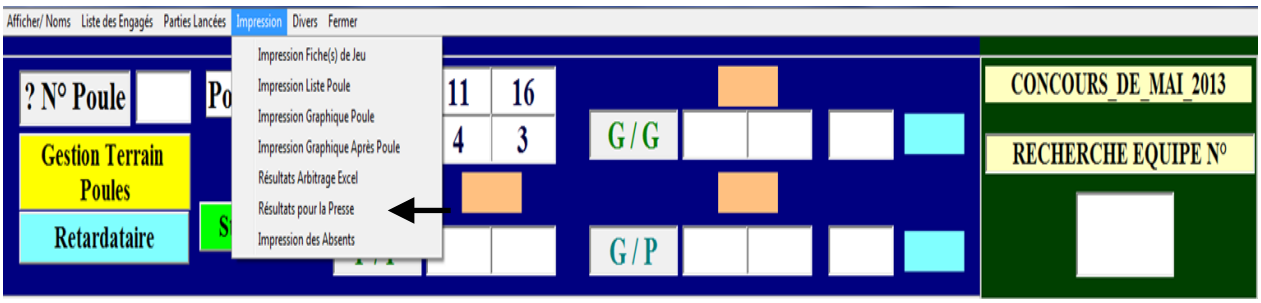
SIGNATURE :

1) A adresser au siège de la F.F.P.J.P. dans les 48 heures, ainsi qu'une copie au Président de la Ligue et une copie au Président du Comité concerné
2) Voir n° affectation dans le Calendrier des Concours Nationaux
3) Ne pas mettre les points. Ils seront attribués par la F.F.P.J.P. selon le barème en vigueur 01/01/2002

Retour au Sommaire

3.E.1.I.2 – « Impression Résultats Presse

Si vous voulez imprimer le rapport de l'arbitre, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionner « **Résultat pour la Presse** ». Vous êtes reliés à une imprimante, l'édition des résultats se fait de suite, avec toutes les coordonnées des joueurs de chaque équipe et les scores de leur partie.



Ci-dessous le rapport généré.

1/8 de Finale 'SASSENAGE_INTERNATIONAL

80000082 KANES SALAH (CLUB BOULISTE MONEGASQUE) 80000358 FERRANDEZ VINCENT (CLUB BOULISTE MONEGASQUE) 80000337 RIVIERE JOSÉ (CLUB BOULISTE MONEGASQUE)	03206920 FOURNIE ROMAIN (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06900706 SARRIO CHRISTOPHE (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 07205838 ROCHER DYLAN (ABC DRAGUIGNAN)	10 - 13
02608077 ROMUALD JEAN MICHEL (NAVIS PETANQUE) 03800666 SAUTREL DIDIER (NAVIS PETANQUE) 03800026 AMICO RENE (ABIM PONT DE CLAIX)	80000091 GALLEAU RÉMY (CLUB BOULISTE MONEGASQUE) 80000342 RIVIERE FERNAND (CLUB BOULISTE MONEGASQUE) 80000177 MOTTE ERIC (CLUB BOULISTE MONEGASQUE)	13 - 10
00502865 BOIN JEAN (GAP ALPES PETANQUE H A) 00568923 BENFERHAT JÉRÉMY (GAP ALPES PETANQUE H A) 03807029 GALVIN PASCAL (GAP ALPES PETANQUE H A)	00405639 SARNELLI FLORIAN (BOULE BORMEENNE) 05720866 ANDRIANTSEHENO ALAIN (AOMPS FIRMINY) 04210626 ROMANELLO SYLVAIN (AOMPS FIRMINY)	2 - 13
010110038 MOLINAS JOSEPH (SUISSE) 010110037 MOLINAS MAIKI (SUISSE) 010110036 MOLINAS TONY (SUISSE)	06913457 AMIRAULT EMILIEN (A S P VAULX VILLAGE) 03804024 PICOT GUERAUD BERTRAND (A S P VAULX VILLAGE) 04213807 MATHELIN CHRISTOPHE (A S P VAULX VILLAGE)	13 - 2
07407002 MARLIER JONATHAN (SPORT PET AIX LES BAINS) 03804004 SEVILLANO JEROME (PET CLUB DU VAL D'AINAN) 07407807 MAES LORENZO (MACHILLY PETANQUE)	07403224 URBAIN DAVID (PETANQUE MAGLANCHARDE) 07404308 MARTIN THIERRY (PETANQUE MAGLANCHARDE) 04103246 SAGEOT ANTHONY (PETANQUE MAGLANCHARDE)	10 - 13
03803723 VOSSIER JÉRÔME (PET. SAINT MARCELLOISE) 02636466 ROCHE BENOIT (PET. AMIS DE MONTELIER) 02605922 URBAIN XAVIER (PETANQUE CHABEUILLOISE)	07100493 RADNIC ZVONKO (AOMPS FIRMINY) 06393867 ROBINEAU STÉPHANE (AOMPS FIRMINY) 04202669 MARGERIT OLIVIER (AOMPS FIRMINY)	5 - 13
03824038 LAURENT DANIEL (B DU SOIR MARSEILLE) 01301767 LACROIX DOMINIQUE (B DU SOIR MARSEILLE) 03018919 MOLINAS FERNAND (ABC DRAGUIGNAN)	01359647 RAKOTONIRINA TAHINA (B BRONZEE CABRIES) 010230061 EMILE PATRICK (MEYRIN PATRICK) 03314251 HERNANDEZ ARNAUD (BOULE CANEJANAISE)	13 - 8
00303613 FAZZINO CHRISTIAN (AMICALE DES MARAIS) 04401015 OLMOS DENIS (AMICALE DES MARAIS) 00304236 WINTERSTEIN DAVID (AMICALE DES MARAIS)	01360876 CANO GABRIEL (PETANQUE DE NYONS) 01339088 PALAZZO LAURENT (PETANQUE DE NYONS) 01328688 FRANCONE YOAN (B DE L'ELYSEE SALON)	13 - 0

1/4 de Finale

010110038 MOLINAS JOSEPH (SUISSE) 010110037 MOLINAS MAIKI (SUISSE) 010110036 MOLINAS TONY (SUISSE)	03206920 FOURNIE ROMAIN (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06900706 SARRIO CHRISTOPHE (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 07205838 ROCHER DYLAN (ABC DRAGUIGNAN)	9 - 13
07100493 RADNIC ZVONKO (AOMPS FIRMINY) 06393867 ROBINEAU STÉPHANE (AOMPS FIRMINY) 04202669 MARGERIT OLIVIER (AOMPS FIRMINY)	07403224 URBAIN DAVID (PETANQUE MAGLANCHARDE) 07404308 MARTIN THIERRY (PETANQUE MAGLANCHARDE) 04103246 SAGEOT ANTHONY (PETANQUE MAGLANCHARDE)	13 - 6
02608077 ROMUALD JEAN MICHEL (NAVIS PETANQUE) 03800666 SAUTREL DIDIER (NAVIS PETANQUE) 03800026 AMICO RENE (ABIM PONT DE CLAIX)	03824038 LAURENT DANIEL (B DU SOIR MARSEILLE) 01301767 LACROIX DOMINIQUE (B DU SOIR MARSEILLE) 03018919 MOLINAS FERNAND (ABC DRAGUIGNAN)	13 - 10
00303613 FAZZINO CHRISTIAN (AMICALE DES MARAIS) 04401015 OLMOS DENIS (AMICALE DES MARAIS) 00304236 WINTERSTEIN DAVID (AMICALE DES MARAIS)	00405639 SARNELLI FLORIAN (BOULE BORMEENNE) 05720866 ANDRIANTSEHENO ALAIN (AOMPS FIRMINY) 04210626 ROMANELLO SYLVAIN (AOMPS FIRMINY)	13 - 11

1/2 Finale

03206920 FOURNIE ROMAIN (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06900706 SARRIO CHRISTOPHE (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 07205838 ROCHER DYLAN (ABC DRAGUIGNAN)	02608077 ROMUALD JEAN MICHEL (NAVIS PETANQUE) 03800666 SAUTREL DIDIER (NAVIS PETANQUE) 03800026 AMICO RENE (ABIM PONT DE CLAIX)	13 - 7
07100493 RADNIC ZVONKO (AOMPS FIRMINY) 06393867 ROBINEAU STÉPHANE (AOMPS FIRMINY) 04202669 MARGERIT OLIVIER (AOMPS FIRMINY)	00303613 FAZZINO CHRISTIAN (AMICALE DES MARAIS) 04401015 OLMOS DENIS (AMICALE DES MARAIS) 00304236 WINTERSTEIN DAVID (AMICALE DES MARAIS)	13 - 6

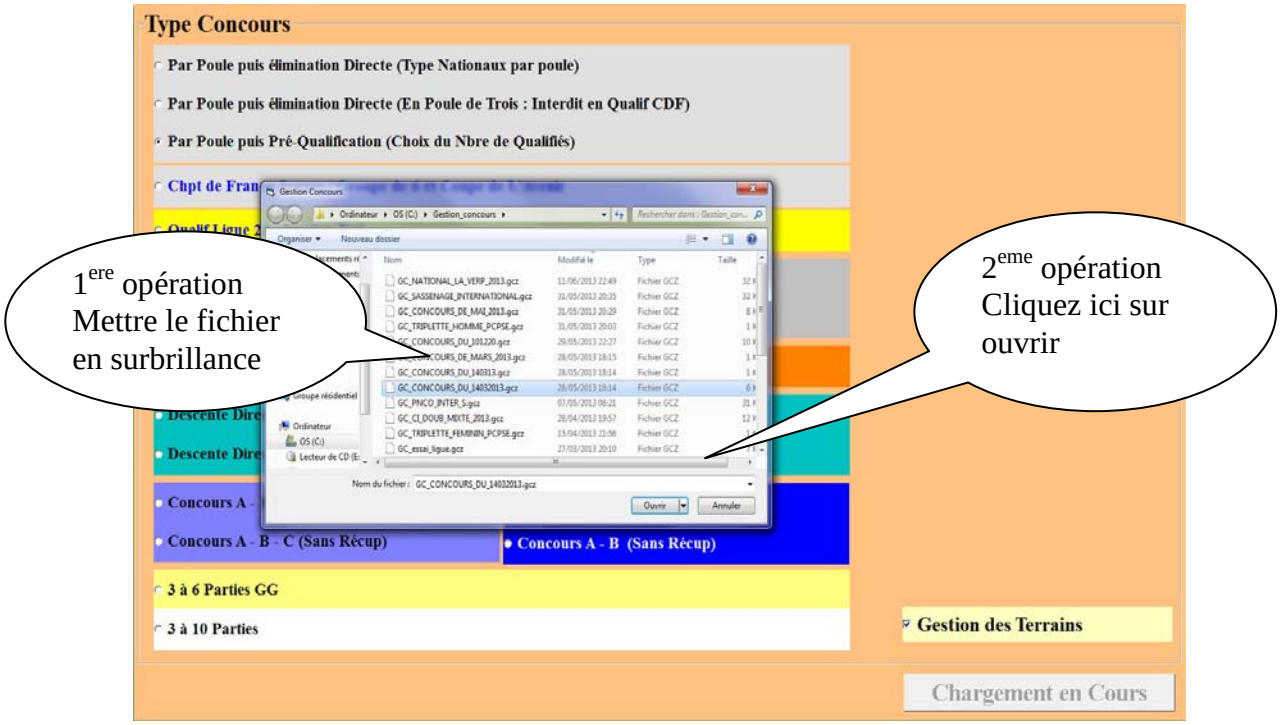
Finale

03206920 FOURNIE ROMAIN (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06900706 SARRIO CHRISTOPHE (CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 07205838 ROCHER DYLAN (ABC DRAGUIGNAN)	07100493 RADNIC ZVONKO (AOMPS FIRMINY) 06393867 ROBINEAU STÉPHANE (AOMPS FIRMINY) 04202669 MARGERIT OLIVIER (AOMPS FIRMINY)	13 - 8

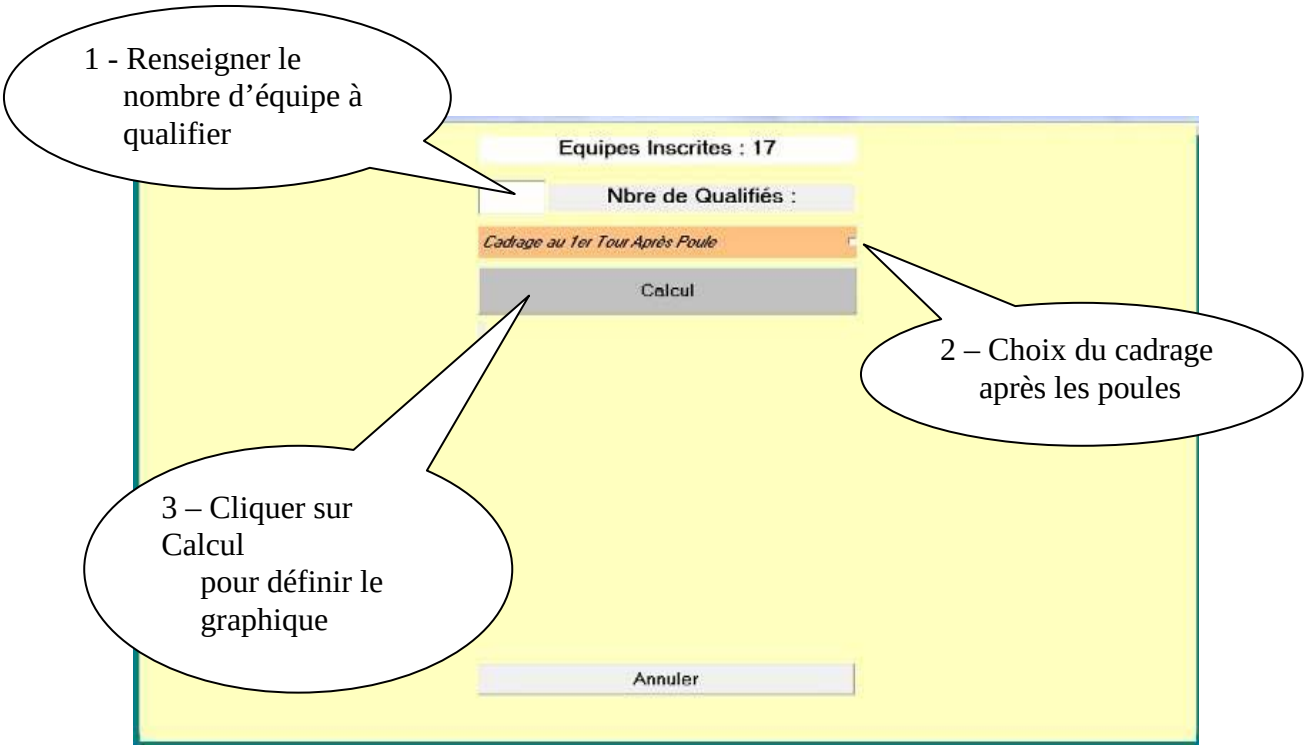
Retour au Sommaire

3.E.2 – Gestion du Graphique par poules puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

Vous choisissez et cochez par poule puis pré-qualification (Choix du Nbre de qualifiés). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.

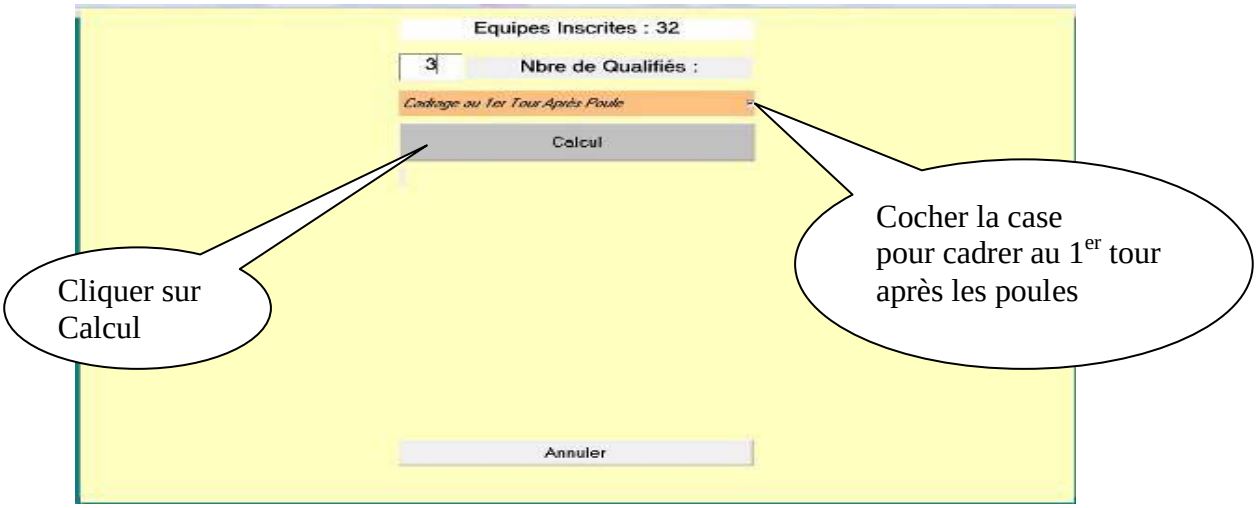

Type Concours
Par Poule puis élimination Directe (Type Nationaux par poule)
Par Poule puis élimination Directe (En Poule de Trois : Interdit en Qualif CDF)
Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
Concours A - B - C (Sans Récup)
Concours A - B (Sans Récup)
3 à 6 Parties GG
3 à 10 Parties
Gestion des Terrains
Chargement en Cours
1ere opération Mettre le fichier en surbrillance
2eme opération Cliquez ici sur ouvrir

Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

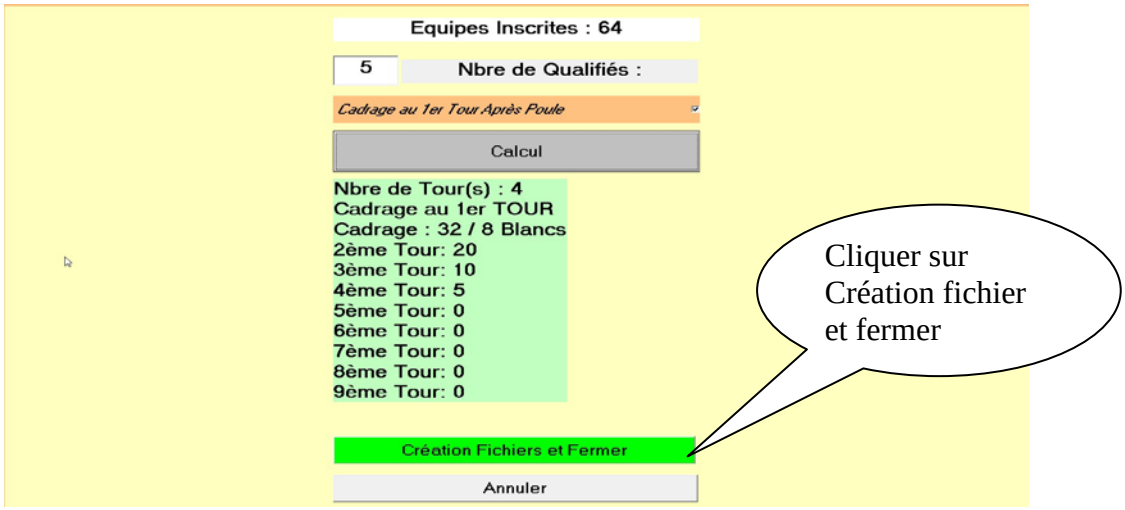

1 - Renseigner le nombre d'équipe à qualifier
Equipes Inscrites : 17
Nbre de Qualifiés :
Cadrage au 1er Tour Après Poule
Calcul
Annuler
2 – Choix du cadrage après les poules
3 – Cliquer sur Calcul pour définir le graphique

- **1er cas :** proposition de cadrage au 1er tour après les poules

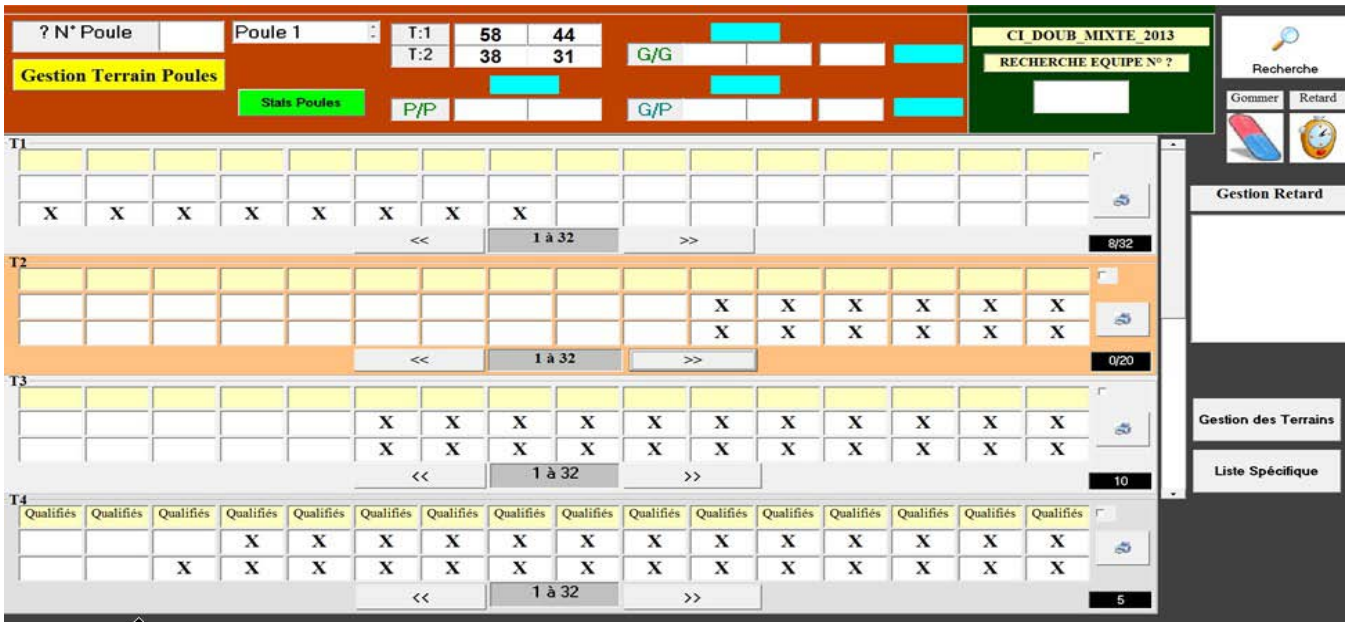
Etape 1 : calcul



Etape 2 : création du fichier et fermer

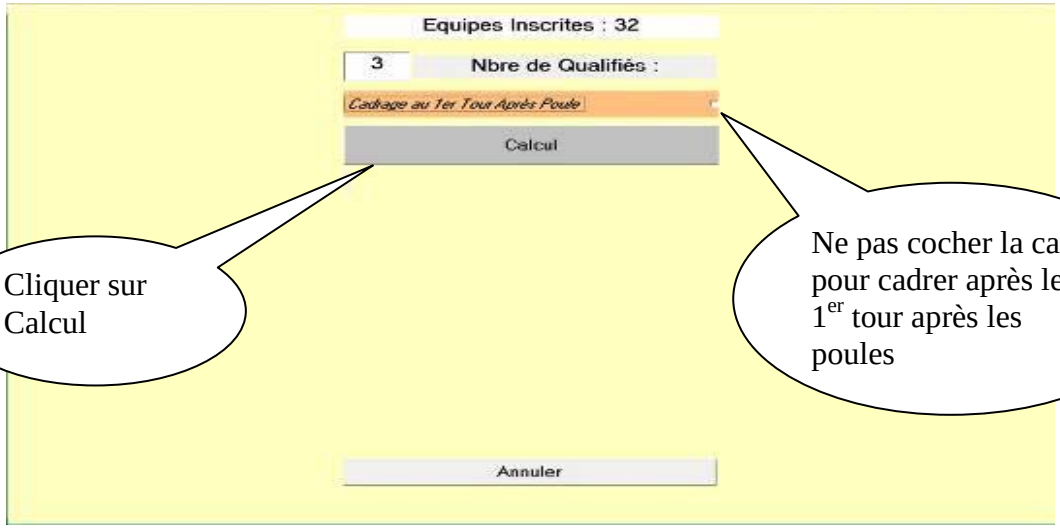


Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.

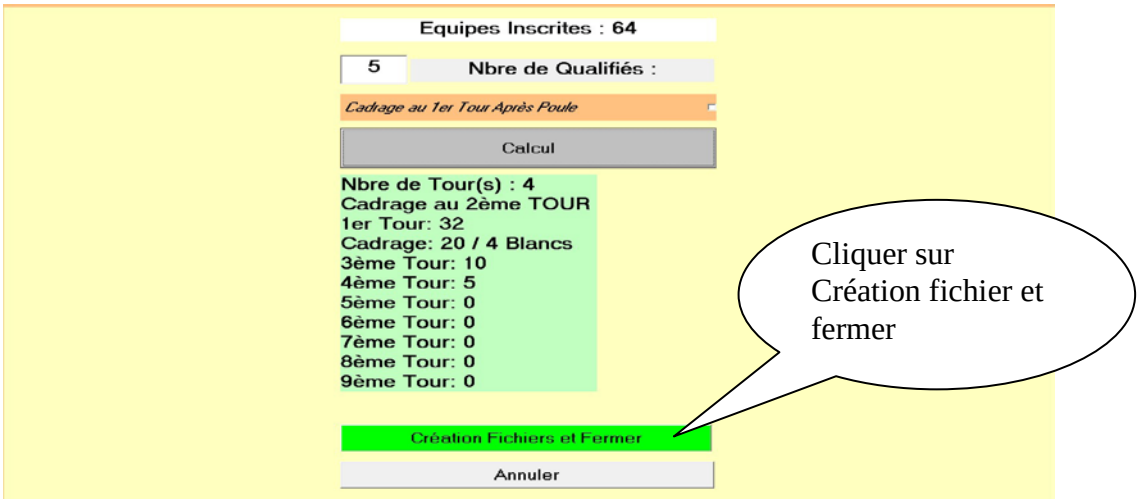


- **2eme cas** : pas de cadrage au 1er tour après les poules

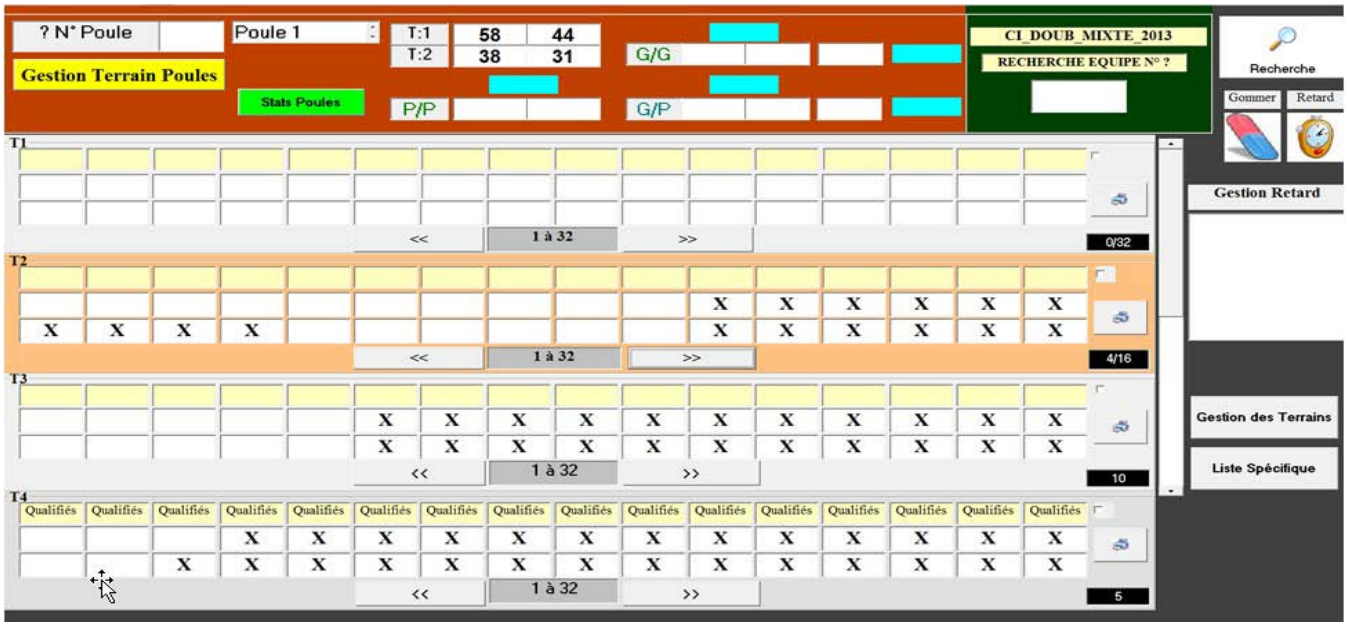
Etape 1 : calcul


Equipes Inscrites : 32
3
Nbre de Qualifiés :
Cadrage au 1er Tour Après Poule
Calcul
Annuler
Cliquer sur Calcul
Ne pas cocher la case pour cadrer après le 1er tour après les poules

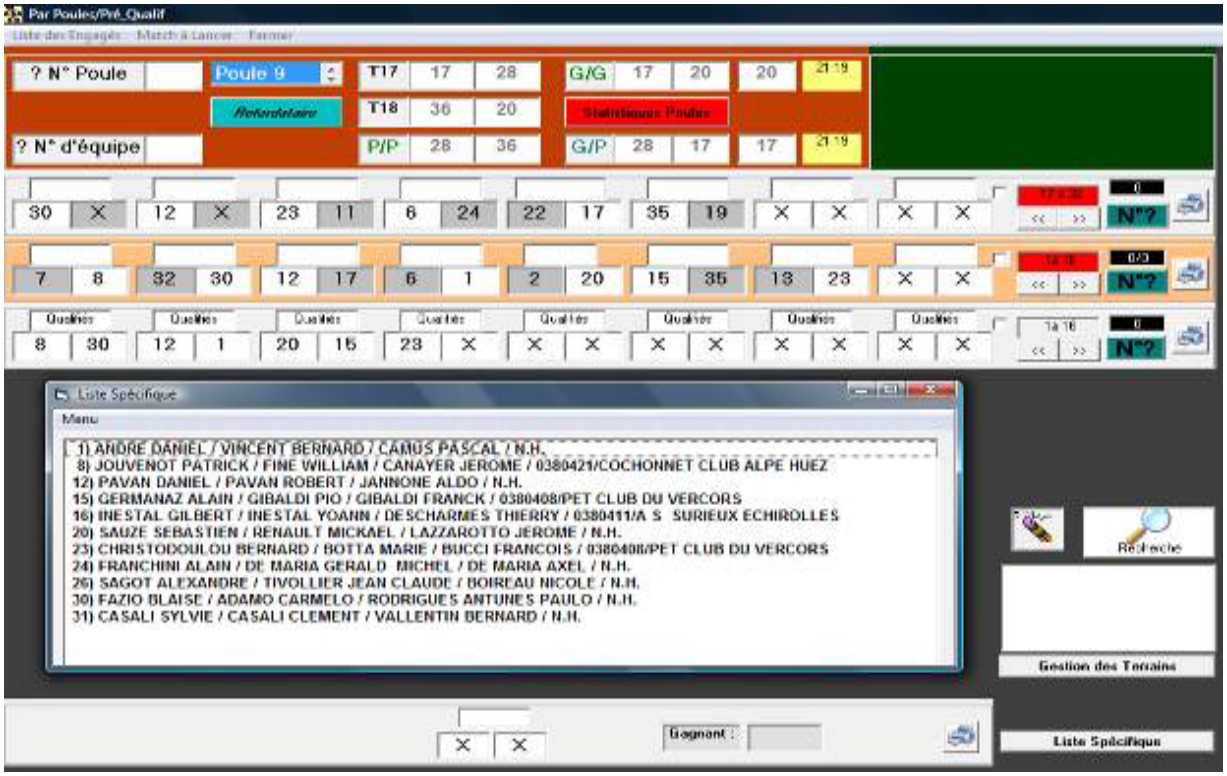
Etape 2 : création du fichier et fermer



Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.



Le concours qualificatif terminé, vous devez extraire la liste spécifique (fichier excel) et l'envoyer au comité afin de préparer le championnat du dimanche.

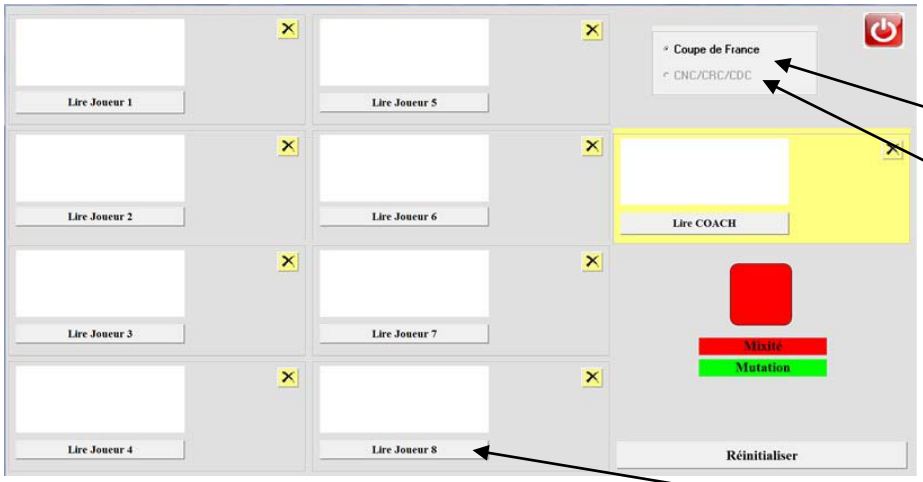

Par Poules/Pré_Qualif
? N° Poule
Poule 9
? N° d'équipe
Liste Spécifique
Menu
1) ANDRE DANIEL / VINCENT BERNARD / CAMUS PASCAL / N.H.
8) JOUVENOT PATRICK / FINE WILLIAM / CANAYER JEROME / 0380421/COCHONNET CLUB ALPE HUEZ
12) PAVAN DANIEL / PAVAN ROBERT / JANNONE ALDO / N.H.
15) GERMANAZ ALAIN / GIBALDI PIO / GIBALDI FRANCK / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
16) INESTAL GILBERT / INESTAL YOANN / DESCHARMES THIERRY / 0380411/A S SURIEUX ECHIROLLES
20) SAUZE SEBASTIEN / RENAULT MICKAEL / LAZZAROTTO JEROME / N.H.
23) CHRISTODOULOU BERNARD / BOTTA MARIE / BUCCI FRANCOIS / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
24) FRANCHINI ALAIN / DE MARIA GERALD MICHEL / DE MARIA AXEL / N.H.
26) SAGOT ALEXANDRE / TIVOLLIER JEAN CLAUDE / BOIREAU NICOLE / N.H.
30) FAZIO BLAISE / ADAMO CARMELO / RODRIGUES ANTUNES PAULO / N.H.
31) CASALI SYLVIE / CASALI CLEMENT / VALLENTIN BERNARD / N.H.
Recherche
Gestion des Terrains
Liste Spécifique

Retour au Sommaire

3.F - Menu « Championnat – Coupe »

Cette fonction nécessite le branchement du lecteur.
Ce menu contrôle la validité des équipes pour les compétions « Coupe de France » ou « Championnat des Clubs ».

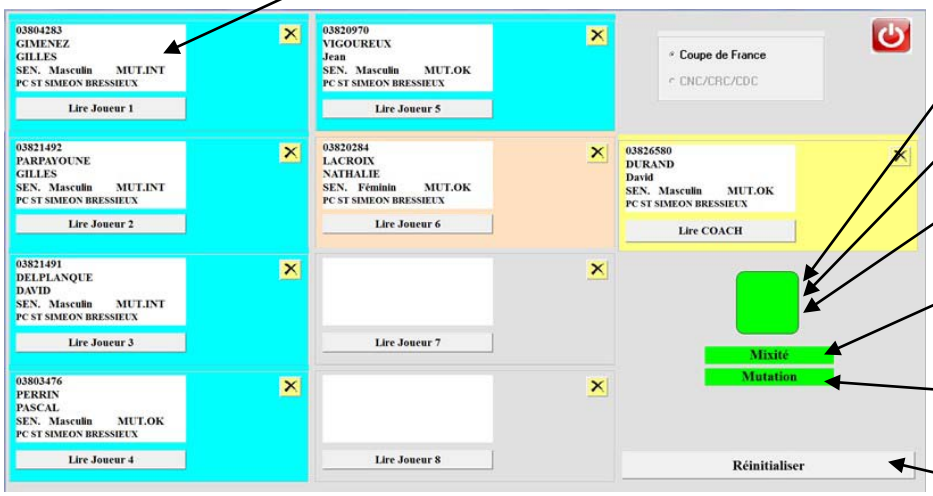
Exemple : Coupe de France



Sélection Coupe de France.

Sélection Championnat des Clubs

Pour vérifier la validité des licences et de l'équipe, cliquer sur « lire joueur ..» puis placer une licence sur le lecteur. Les informations du licencié s'affichent.



Vert si l'équipe est valide.

Vert si l'équipe est formée de séniors ou juniors.

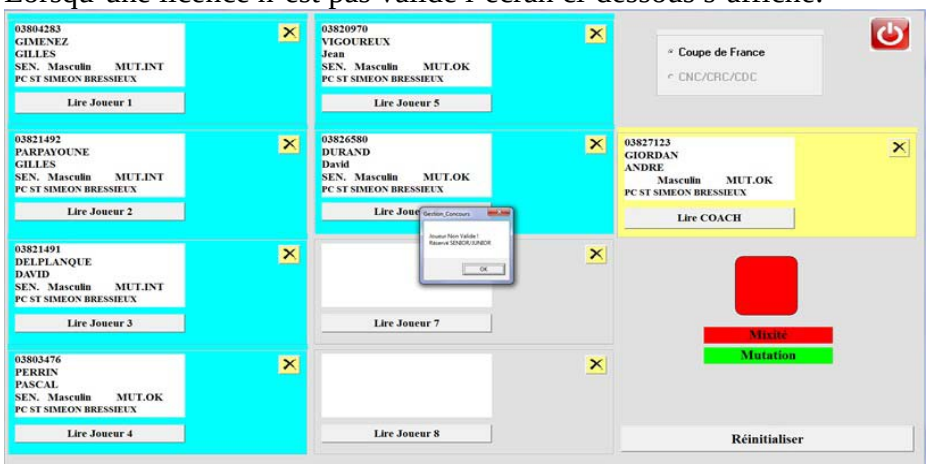
Vert si l'équipe est homogène club.

Vert si l'équipe est formée d'une féminine au minimum.

Vert si un muté d'un autre comité maximum par équipe.

Pour réinitialiser la fenêtre.

Lorsqu'une licence n'est pas valide l'écran ci-dessous s'affiche.

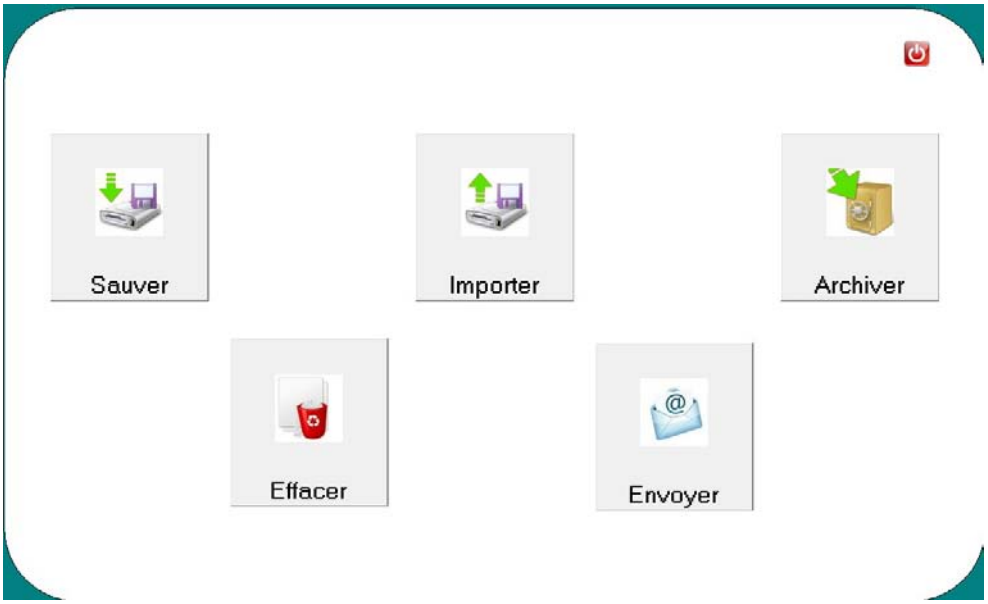


Cliquer sur « » pour fermer la fenêtre et revenir au menu Gestion Concours.

Retour au Sommaire

3.G - Menu « Gestion Fichiers »

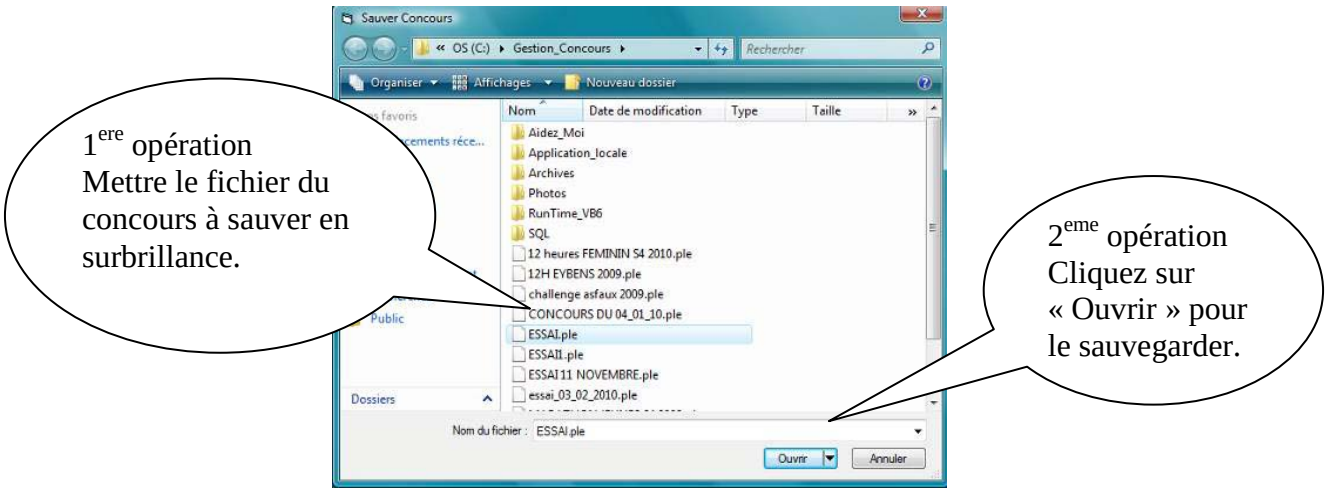
En cliquant sur « Gestion Fichiers » vous obtenez l'écran suivant :



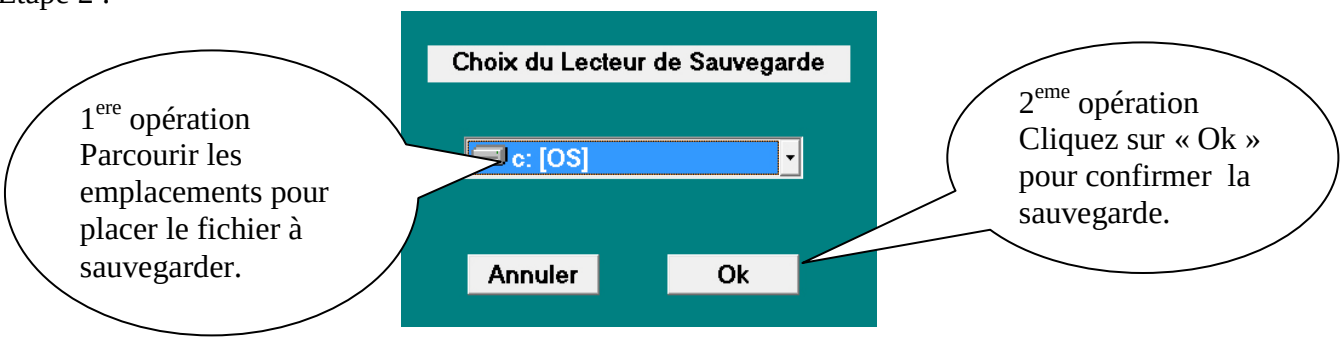
Retour au Sommaire

3.G.1 – Menu « Sauver »

Pour sauvegarder un concours suivre les étapes suivantes
Etape 1 :



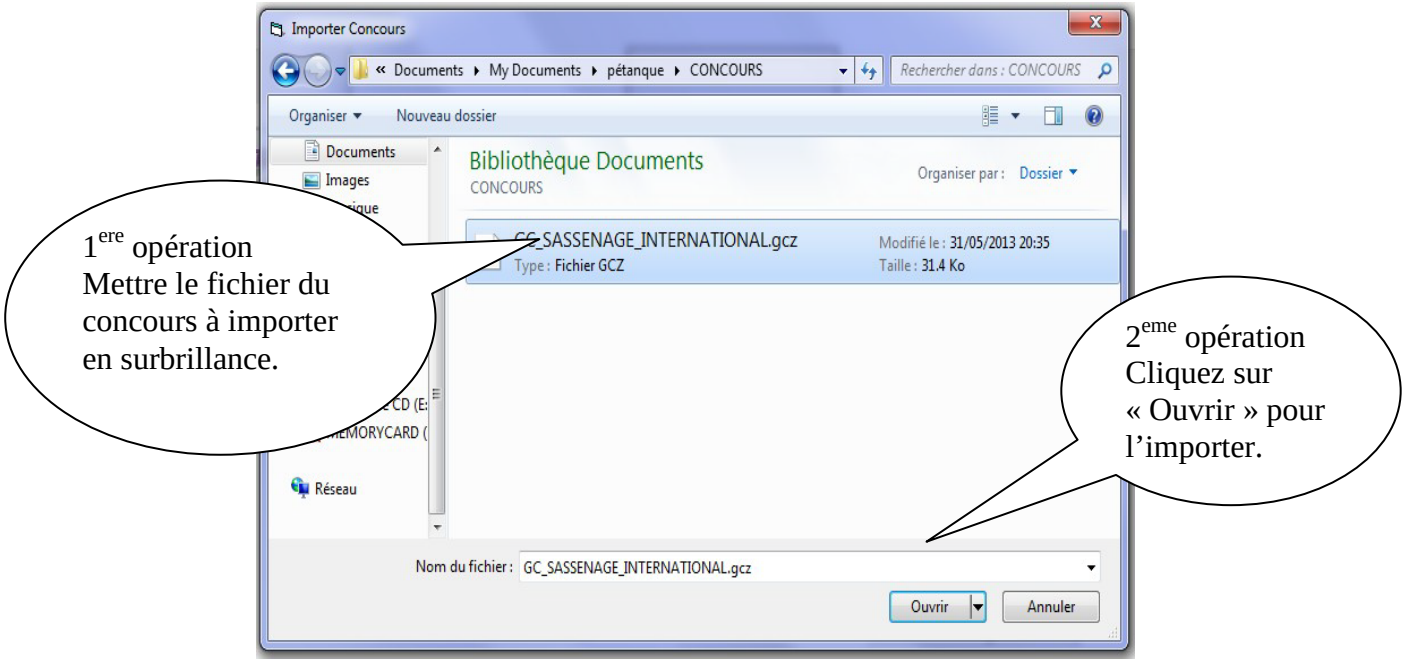
Etape 2 :



Retour au Sommaire

3.G.2 – Menu « Importer »

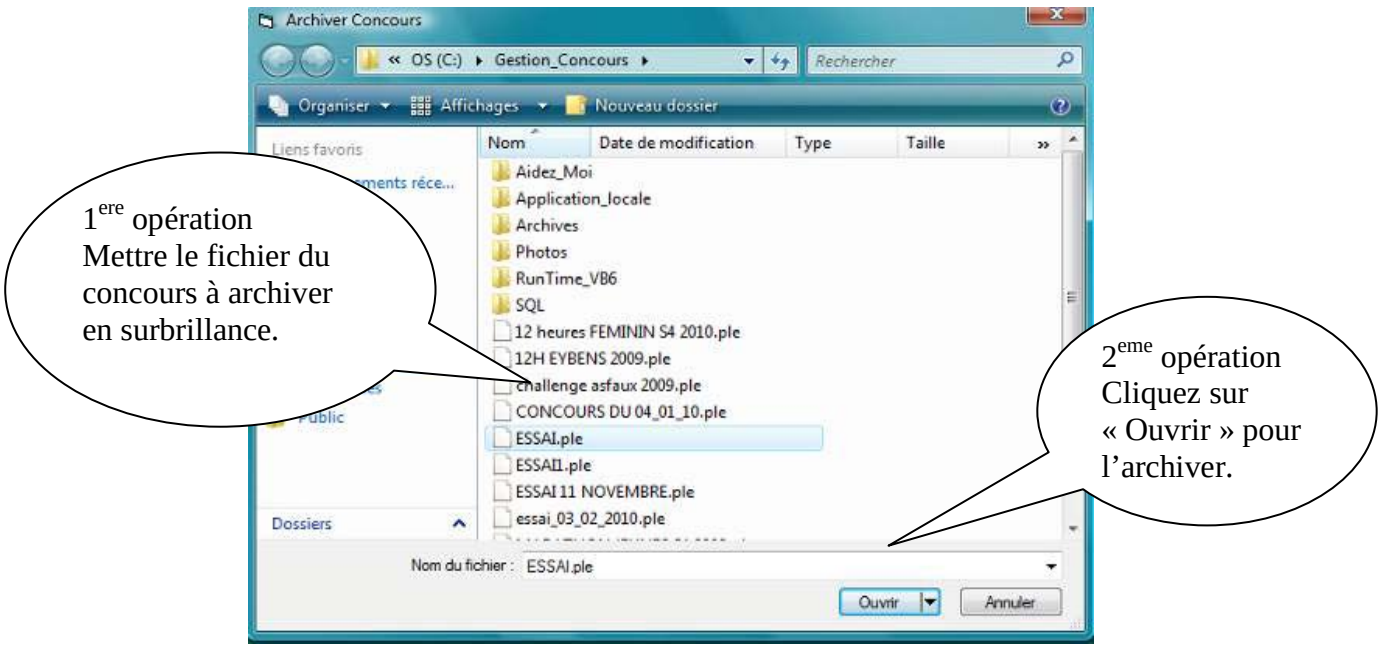
Pour importer un concours (concours archivé ou sauvegardé)



Retour au Sommaire

3.G.3 – Menu « Archiver »

Pour archiver un concours (le concours est mis dans le dossier « Archives » du répertoire « Gestion Concours »)

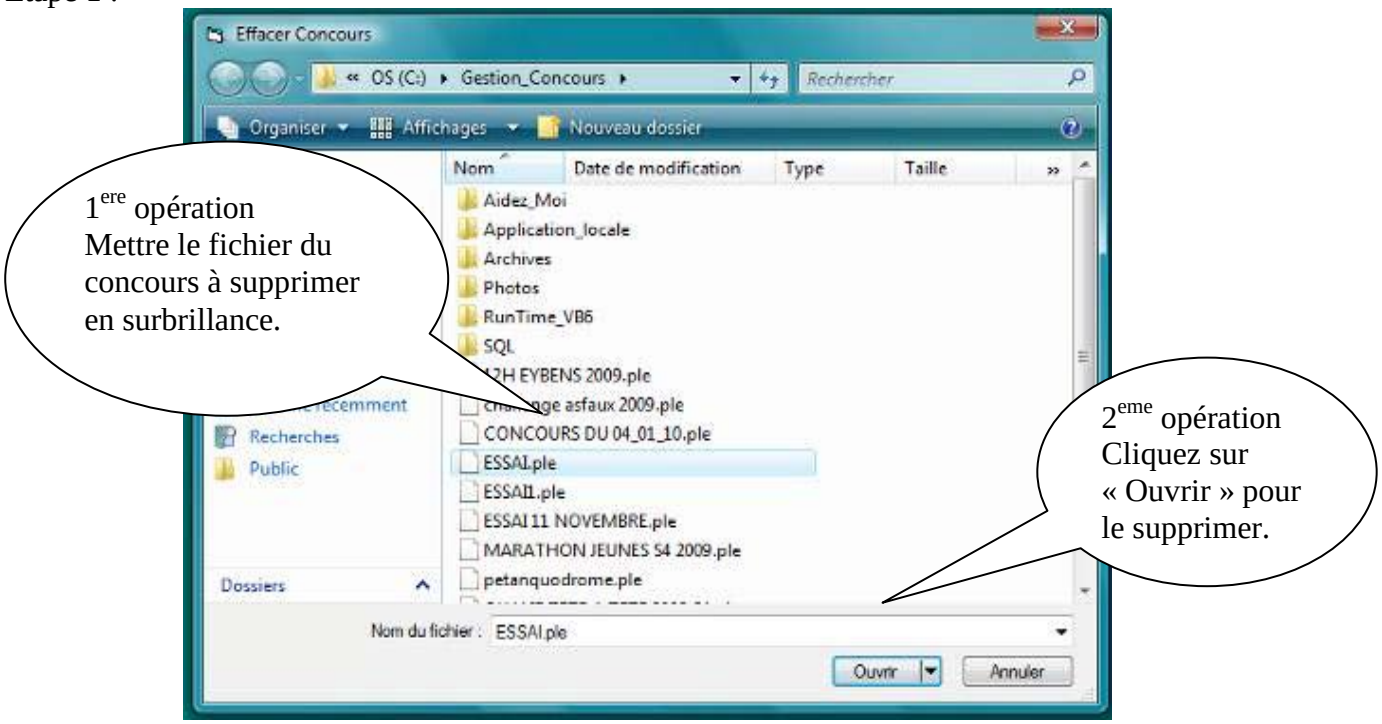


Retour au Sommaire

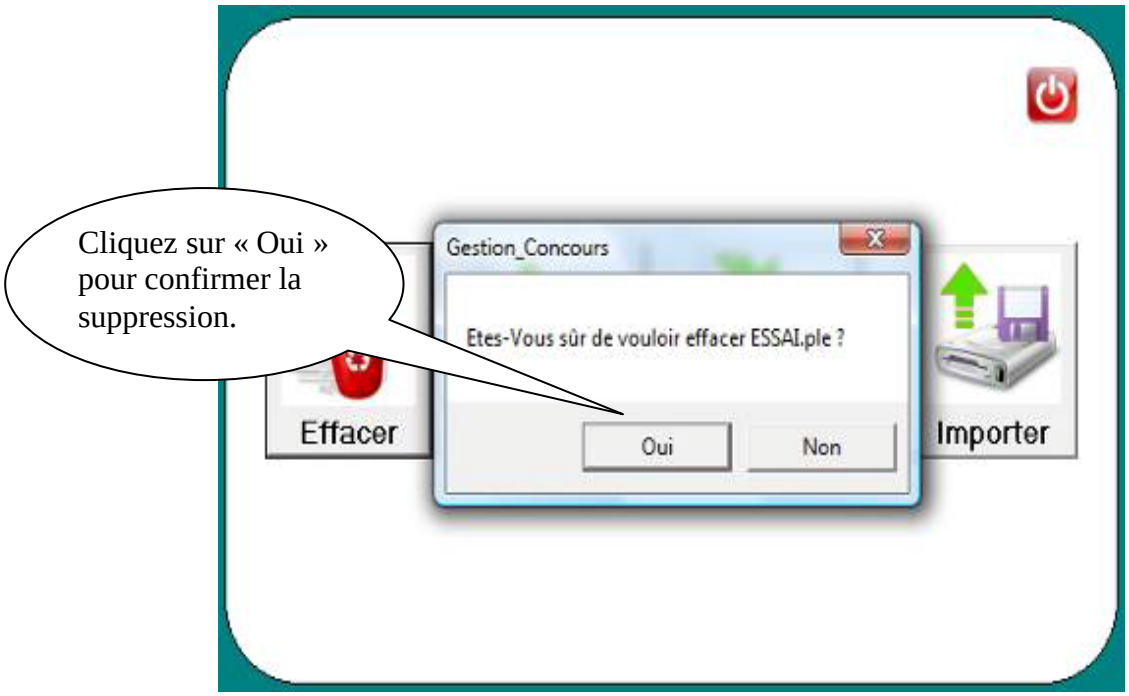
3.G.4 – Menu « Effacer »

Pour supprimer un concours suivre les étapes suivantes

Etape 1 :



Etape 2 :

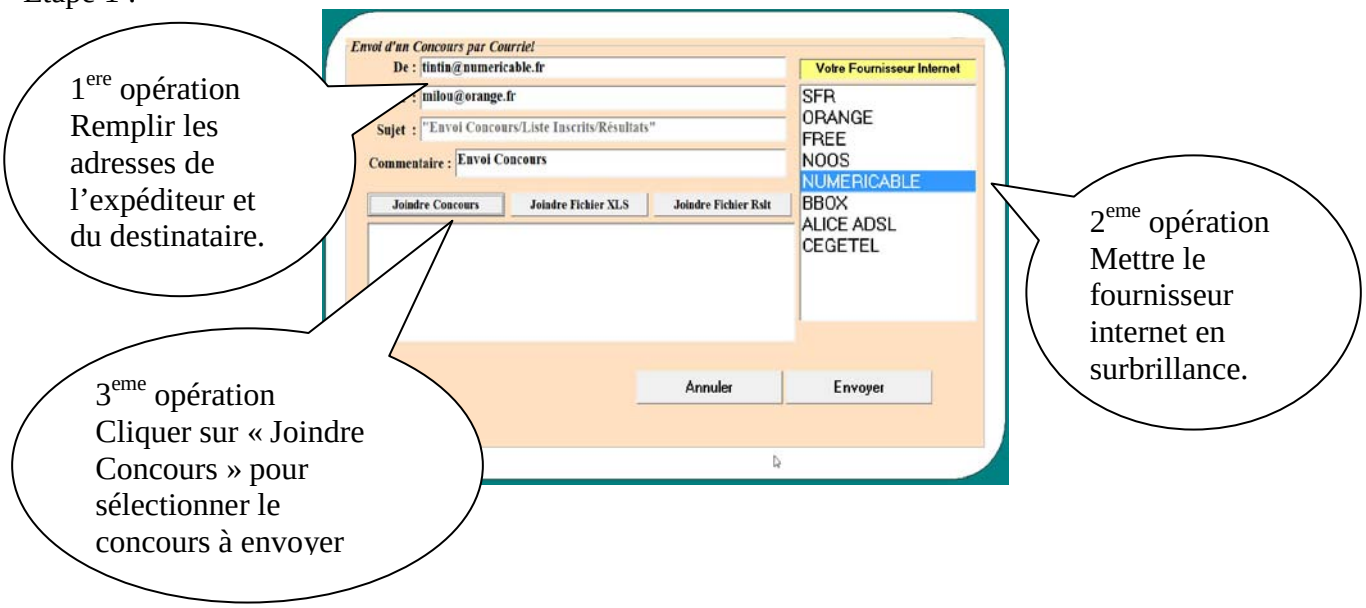


Retour au Sommaire

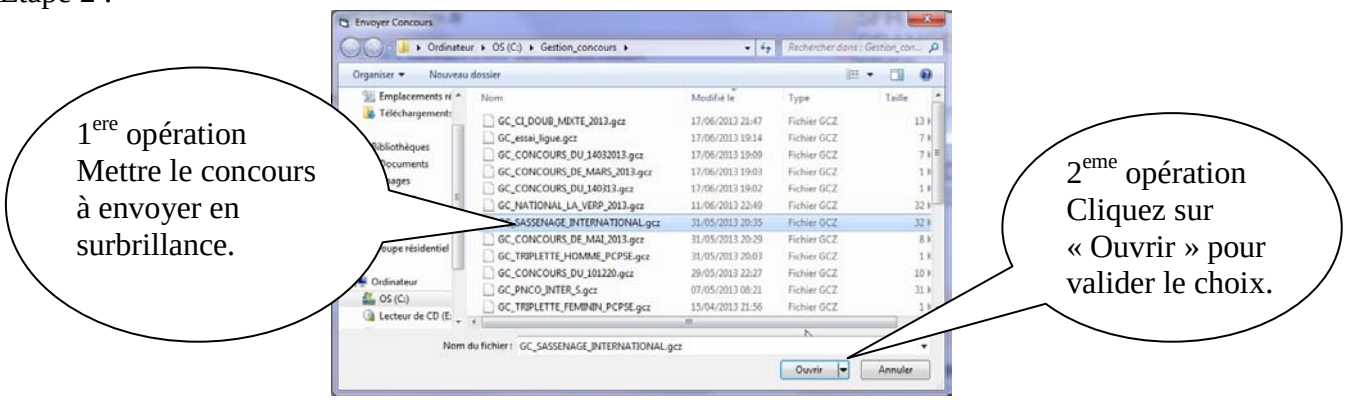
3.G.5 – Menu « Envoyer »

Pour envoyer par courriel un concours, un fichier Xls et un fichier Rslt suivre les étapes suivantes

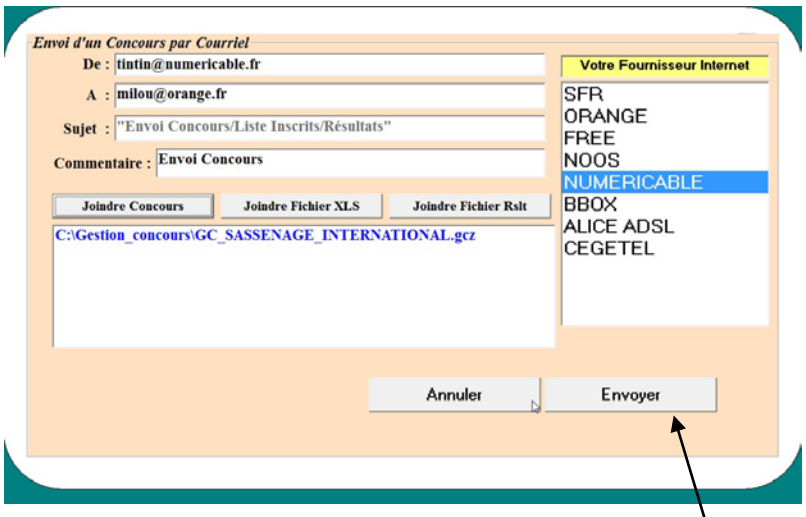
Etape 1 :



Etape 2 :



Etape 3 :



Lorsque tous les fichiers ont été mis en pièces jointes vous pouvez les envoyer.

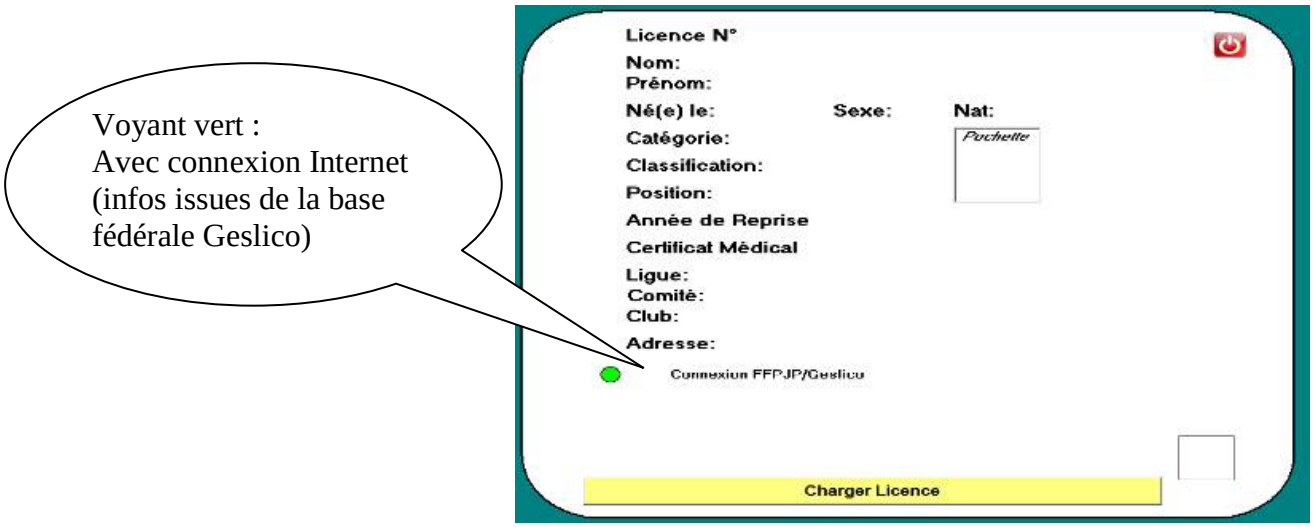
Retour au Sommaire

3.H - Menu « Lecteur Licence »

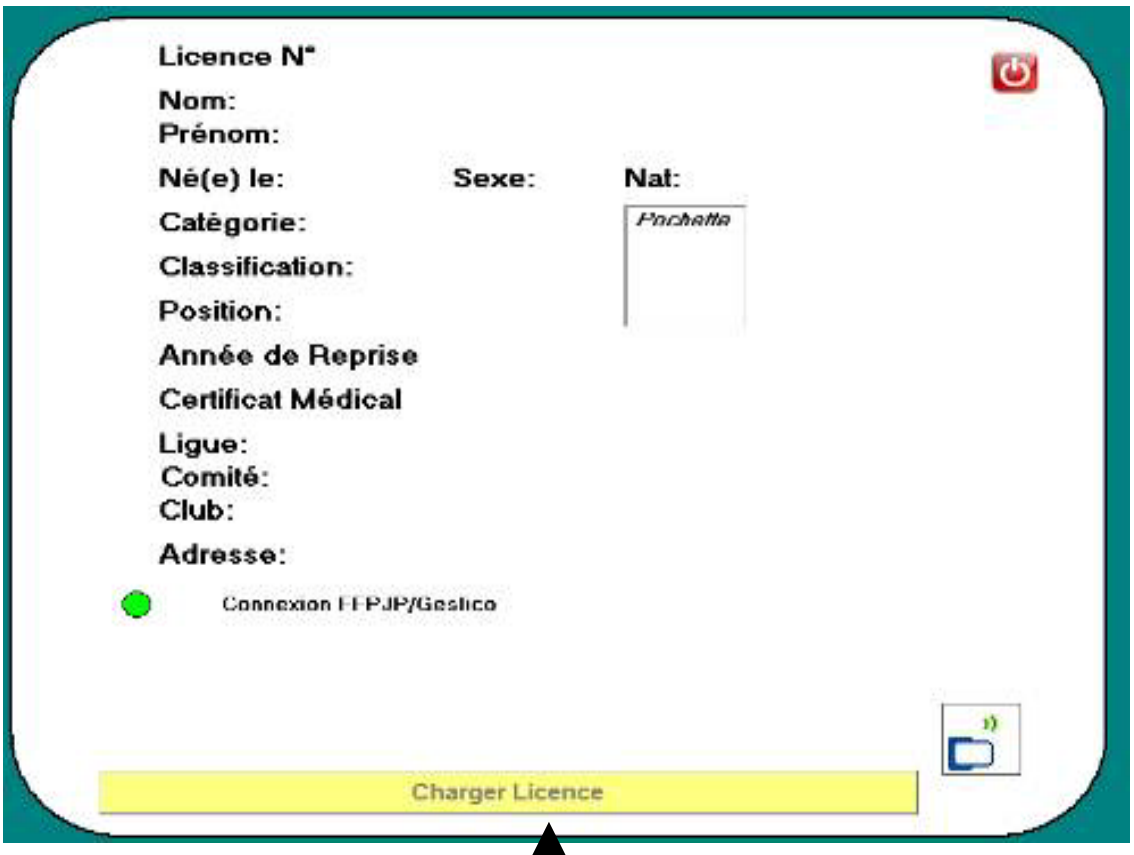
Permet de mettre à jour les cartes à puces des joueurs.
Deux possibilités nous sont offertes pour les mises à jour.

3.H.1 – Lecteur Licence avec connexion Internet

Les informations sont directement issues de la base fédérale de gestion des licences « Geslico »
L'écran suivant s'affiche :



1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »

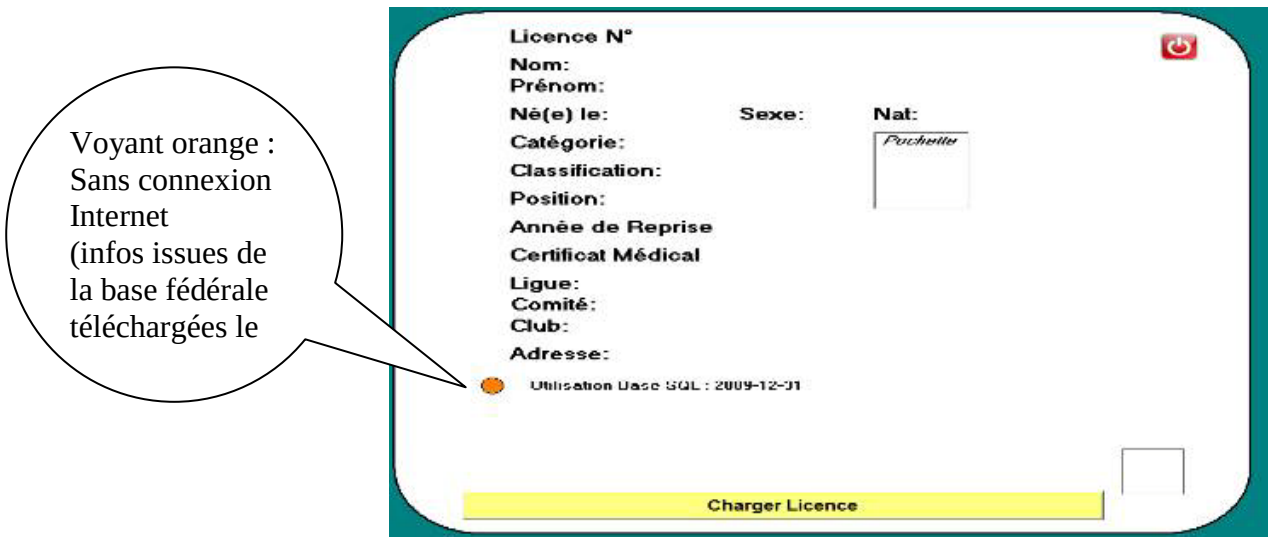


2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour et les modifications sont notifiées

Retour au Sommaire

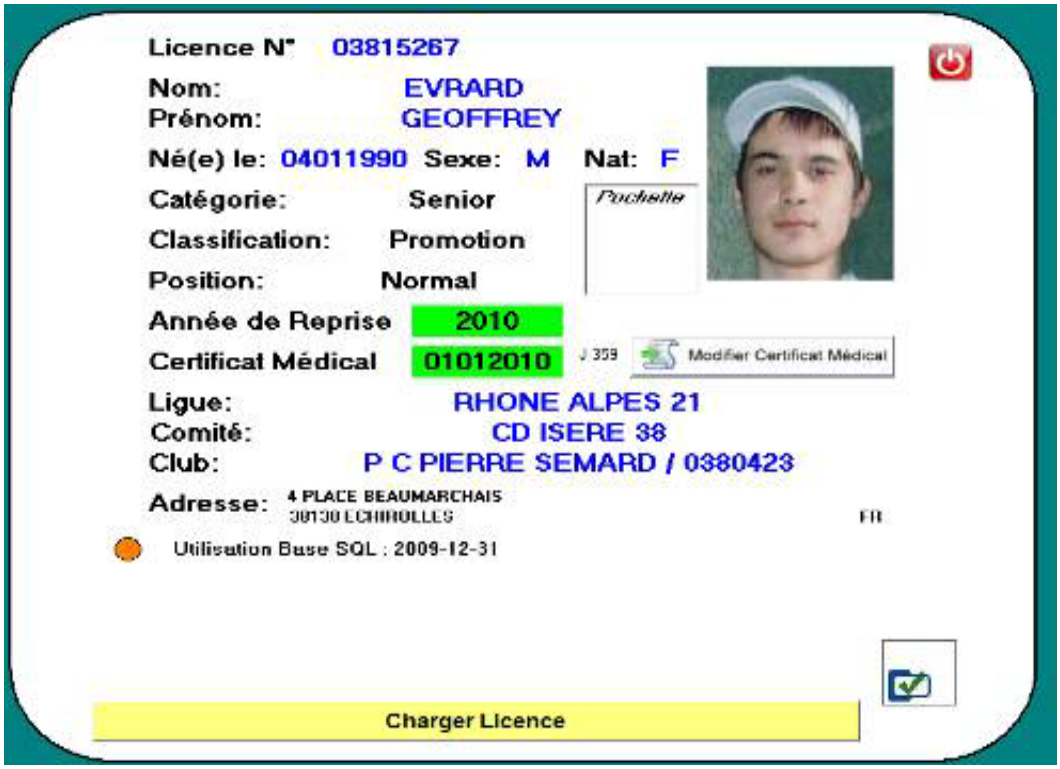
3.H.2 – Lecteur Licence sans connexion Internet

Les informations sont issues de la base fédérale mise à jour le jeudi disponible au téléchargement. L'écran suivant s'affiche :



1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »

2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour et les modifications sont notifiées

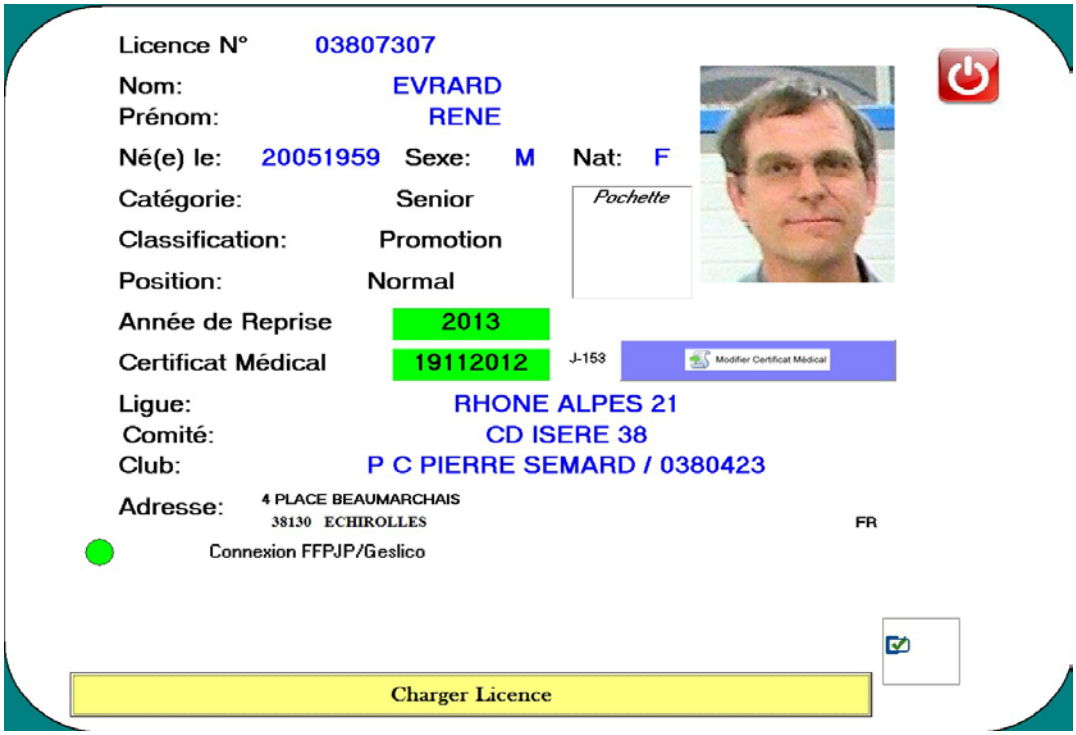


Retour au Sommaire

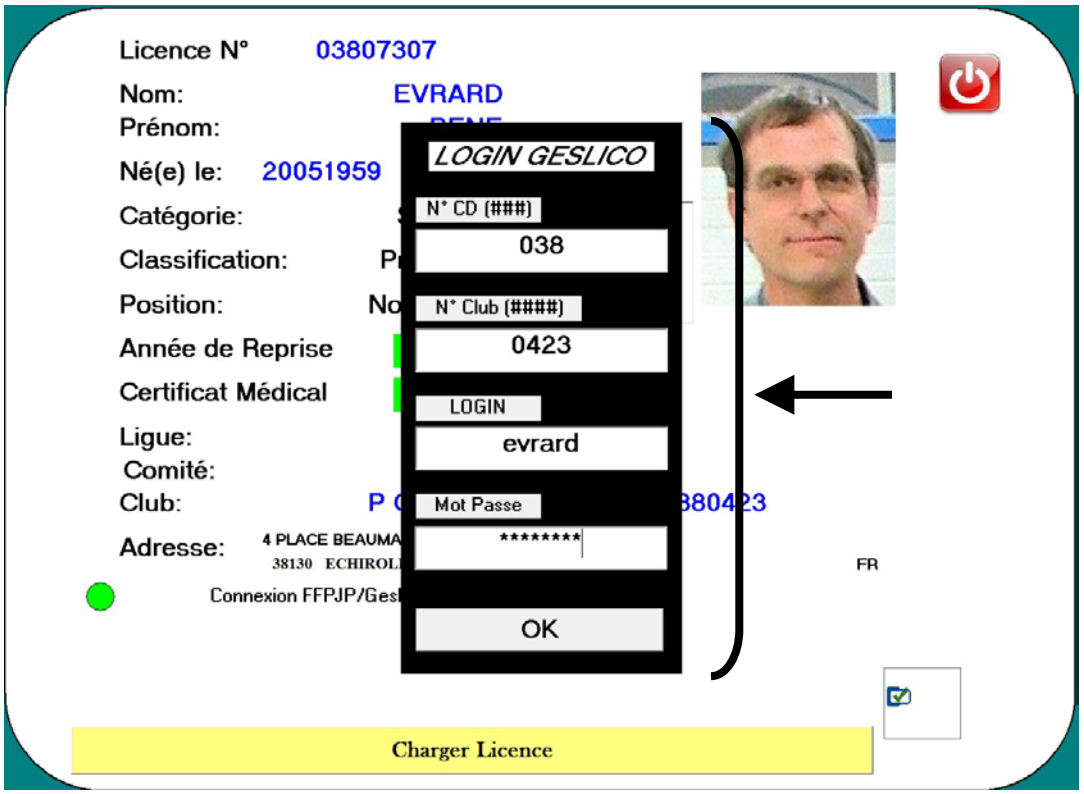
3.H.3 – Modification de la date du « Certificat Médical »

Cette modification ne peut être faite que par une personne habilitée (membre de Comité départemental)

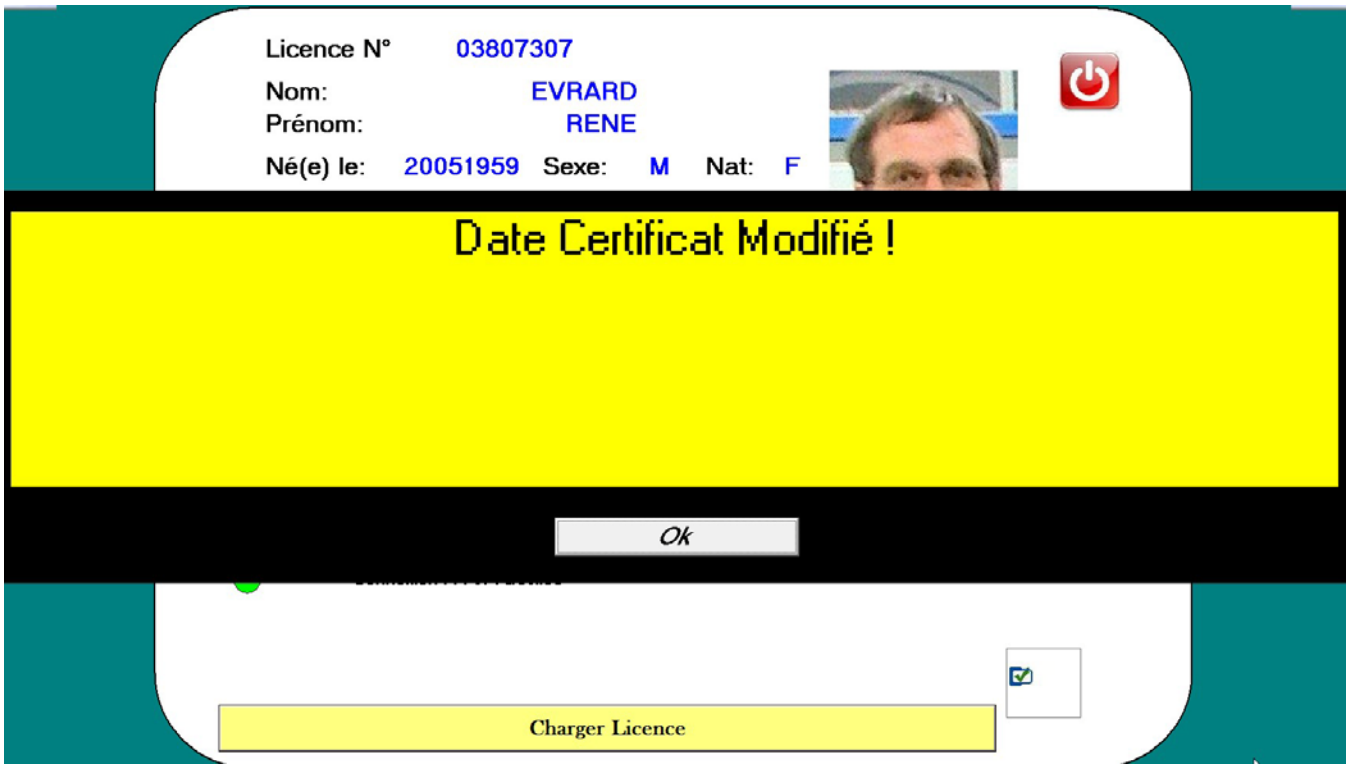
1- Modifier la date du Certificat puis cliquer sur « Modifier Certificat Médical »



2- Une fenêtre apparaît, renseigner votre N° de CD, N° de Club, votre Login et mot de passe puis cliquer sur « OK »



3- Une fenêtre apparaît pour vous indiquer que la date est modifiée puis cliquer sur « OK »



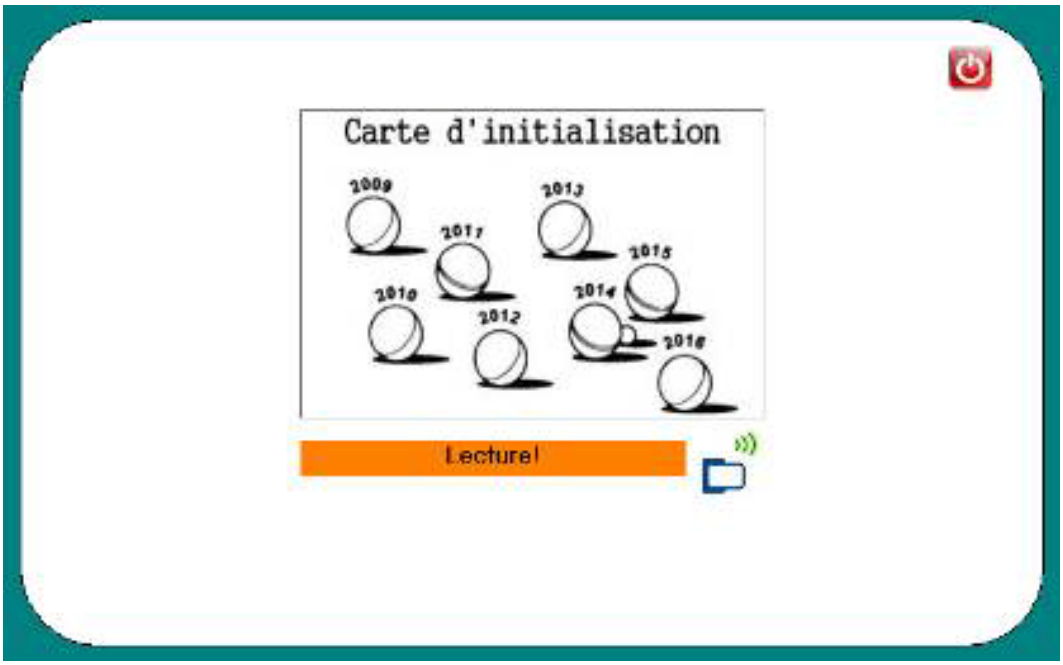
4- Le Certificat Médical est maintenant modifié

Retour au Sommaire

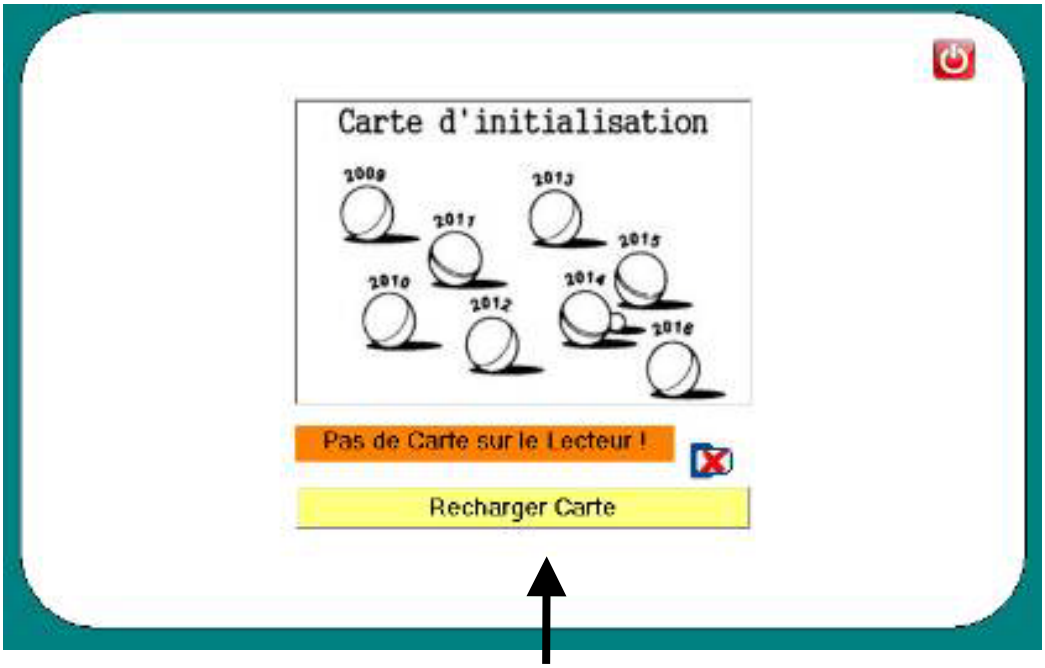
3.I - Menu « Carte Initialisation »

Il est important que votre ordinateur (sur lequel vous effectuez cette manœuvre) soit à jour de l'année en cours, **donc vérifier tout en bas à droite de l'écran si la date affiche 1 janvier de l'année en cours ou supérieure** (important : si cette date n'est pas à jour l'initialisation de votre carte ne sera pas valable pour l'année réelle en cours)
Brancher le lecteur à carte sur votre ordinateur, le voyant est en couleur rouge. Lancer le logiciel Gestion Concours (il vous demande avec carte lecteur répondez OUI), puis double clic sur l'icône du menu (en bas à droite) nommé « Carte Initialisation ».

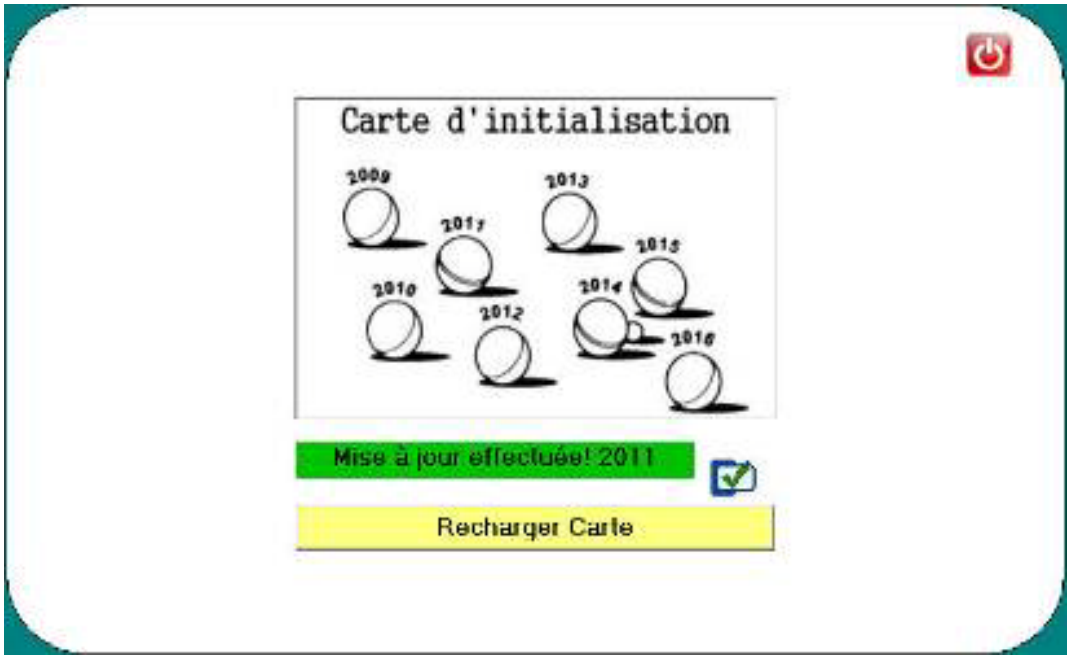
1- Ecran à l'ouverture dans le cas où vous n'avez pas posé la carte d'initialisation sur le lecteur. Puis cliquer sur « Recharger Carte ».



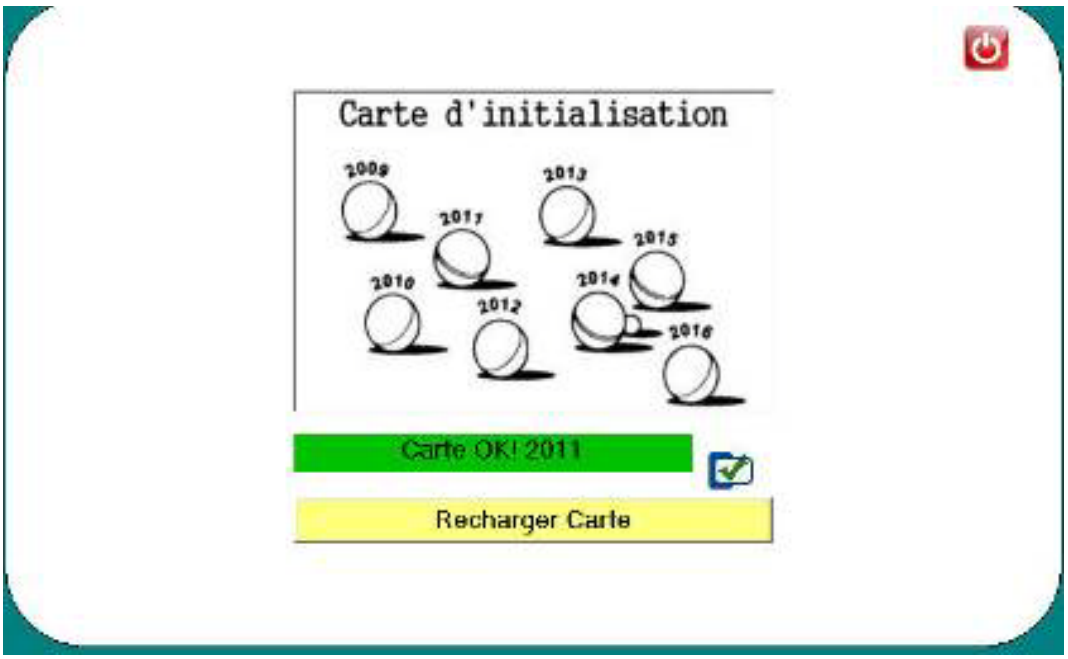
.



2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour



Affichage dans le cas où vous réinitialisez la carte plusieurs fois dans l'année.



Retour au Sommaire